Листья из Гостиницы Последнего Приюта

Полная Книга Кринна

Составлена Тикой и Карамоном Маджере, Хозяевами

Редакторы
Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэн

Идея
Марии Кирхофф

Разработчик
Кристина Бартизел

Перевод
Ника Бельская

Во время перевода использовались переводы стихов Гали Трубицыной и Дмитрия Незнамова

Вступление

Эта гостиница проклята или благословлена своим элем.
-Вывеска над Гостиницей Последнего Приюта

Никому не известна история Гостиницы Последнего Приюта. О, конечно же, существуют самые различные легенды, но даже если истина об этом и была когда-то известна, то она давно уже скрылась во мраке времен.
Из менее отдаленной от нас истории, нам известно, что Отик Сандал купил Гостиницу "дешево, как у кендера", как говорится в пословице. Предыдущий владелец сделал все, чтобы привести гостиницу в упадок. Здание едва держалось, и требовало немедленного ремонта. Так же ходили слухи, что он разбавлял эль, и никто, за исключением только овражных дворфов, не мог переварить то, что подавалось в этом заведении.
Гостиница Последнего Приюта стала женой, семьей и домом Отика. Он потратил много часов на то, чтобы привести в порядок старое здание. Он относился с такой же любовью и к элю с пищей, которые подавались здесь, наняв одного из лучших поваров Утехи. Вскоре репутация Гостиницы Последнего Приюта достигла небывалой высоты, а через некоторое время прекрасный эль и знаменитая картошка со специями Отика стали известными во всей Абанасинии.
В одну из ночей 351 года, которая стала судьбоносной, группа друзей встретилась в Гостинице Последнего Приюта после пятилетней разлуки. Этой ночи было суждено войти в историю, так именно тогда Золотая Луна, принцесса Кве-Шу, снова принесла в мир знание об истинных богах. В эту ночь начался путь героев, который закончился сражением с самой Королевой Тьмы и её Драконьими Амиями.
Как позже начал гордо (хотя и несколько неточно) говорить Отик: "Война Копья началась здесь, прямо перед моим камином!"
Как и должно было случиться, со временем на континенте Ансалоне нас стали называть Героями Копья, тем самым, воздавая нам за то, что мы сделали ради наших людей во время войны. Мне довольно неудобно слышать, как меня называют "героем", хотя на самом деле в эти ужасные дни, я не сделал не больше, и не меньше, чем другие мужчины и женщины.
Но моя жена, Тика, раз за разом повторяет мне: “Мы – символы героизма, который живет в душе каждого. Когда люди восхищаются нашими деяниями, они так же восхищаются и своими собственными поступками. Мы всегда должны помнить об этом”.
И потому, когда Тика и я открыли новую Гостиницу Последнего Приюта, мы посвятили её всем Героям Копья - всем, и повсюду.
Во время войны драконы атаковали Утеху, сжигая великие валлины и уничтожая город.
Гостиница была одним из немногих уцелевших строений, хотя величественный валлин, на котором она была построена, сгорел. Драконы сняли Гостиницу с почерневшего дерева своими огромными когтями и поставили её на землю, где это место быстро оказалось занятым солдатами Владык Драконов.

После окончания войны, Отик посадил росток валлина возле места, где когда-то стояло старое дерево, и начал заботливо ухаживать за ним. Валлины растут очень быстро, но все равно мы все удивились тому, как быстро росло это дерево, и каких размеров оно достигло. (Некоторые говорят, что они видели отчасти выжившего из ума волшебника в мышастой мантии и потрепанной шляпе, который однажды остановился здесь и немного поговорил с деревом, но никто не может сказать точно, так ли это было).

Когда я возвратился из путешествия, которое увело меня далеко во времени и пространстве, валлин уже вырос и Отик, хотя он к тому времени уже отошел от дел, лелеял планы в отношении новой Гостиницы.

Но сначала я занялся тем, чтобы было для меня гораздо более важным. После своего возвращения я построил дом, который, как я всегда говорил Тике, когда-то у неё будет. Я могу со скромностью сказать, что обладаю определенными плотницкими навыками. Наш дом был одним из самых внушительных в древесном городе Утехе. Вскоре мои умения потребовались в Гавани, и Пакс Таркасе. Пока я путешествовал, Тика присматривала за Гостиницей (а так же сделал меня гордым отцом трех детей).

Наши дела шли настолько успешно, что в течение пяти коротких лет нам удалось скопить достаточно денег для того, чтобы выкупить Гостиницу у Отика по довольно честной цене. (Добрый, старый Отик взял бы с нас гораздо меньше - на самом деле, он практически был готов отдать Гостиницу нам - если бы Тика не была с ним так сурова).

Я руководил строительством новой Гостиницы на новом дереве, лично занимаясь большей частью плотницкой работы. Спустя пять лет, новая Гостиница Последнего Приюта была закончена, и мы приготовились к Открытию и Освящению. Именно к этому дню мы с Тикой, с помощью многих наших друзей, впервые собрали материал для этой книги.

Открытие Гостиницы стало воистину знаменательным событием для меня и Тики.

Речной Ветер, который теперь стал вождем объединенных племен жителей Равнин и его прекрасная жена, Золотая Луна, Почтенная Дочь Мишакаль, пришли для того, чтобы отпраздновать это событие вместе с нами, и привели с собой своих детей. Сын Речного Ветра, Странник, который только что достиг совершеннолетия, двигался, выглядел и говорил так похоже на своего отца, что я не раз и не два назвал его "Речным Ветром". Их дочери-близняшки, которым было десять лет отроду, обладали золотыми волосами своей матери и были такими красивыми, что мой старший сын, Танин, которому тогда было девять лет, только и делал, что смотрел на них. Эта первая влюбленность мучила его еще много дней.

Танис Полуэльф прибыл со своей женой, Лораной, и их новорожденным сыном. Можно было подумать, что в мире до этого не родилось ни одного ребенка, настолько гордо Танис суетился вокруг своего сына.

Те друзья, которые не смогли прибыть, послали нам поздравления и подарки. Эльхана Звездный Ветер и её муж, Портиос, послали свои наилучшие пожелания от объединенных Эльфийских Королевств. Их подарок, прекрасная золотая чаша ручной роботы для смешивания пунша, теперь стоит у нас на каминной полке. Мы используем её во время свадеб, и Эльхана сказала, что тот, кто выпьет из этой чаши, будет благословлен силой, мудростью и любовью, необходимыми для счастливого брака.

Лорд Гунтар, возглавляющий Соламнийских Рыцарей, послал нам драконье копье, которое теперь висит над главным камином.
Даламар, волшебник Черных Одежд и хозяин Башни Высокого Волшебства в Палантасе послал нам подарок в довольно необычной и драматичной манере. Прямо посреди церемонии Открытия (которая включала речь Отика, продолжавшуюся целый час), мы увидели ослепительную вспышку и услышали громкий удар. Когда дым рассеялся, перед нами предстал бесенок, который стоял посреди комнаты. Злобно улыбаясь, бесенок подошел ко мне и сунул эту...вещь...мне в руки.
"Мой господин, Даламар, сказал так", произнес бесенок. "Повесьте это вот в том углу" - существо показало когтистым пальцем, в каком именно - "и никогда больше не трогайте эту вещь, и не разрешайте кому-либо другому прикасаться к ней, и ваше заведение всегда будет процветать".
“Конечно же, я так и сделаю”, произнес я беспокойно, с отвращением вглядываясь в вещь, которую я вынужден был держать в руках. “Передай огромное спасибо своему господину”.
С диким, кудахтающим хохотом, бесенок исчез, оставив после себя сильный запах серы. Взяв эту...вещь, я повесил её в том углу, на который показал бес. До сих пор я не знаю, что это на самом деле. Тем не менее, с этого момента волшебники и маги всех рангов и Одежд стали частыми гостями в Гостинице - заглядывая сюда как днем, так и ночью.
Вдобавок к нашим старым друзьям, на церемонию Открытия прибыло несколько нежданных гостей. Мы как раз обедали (к сожалению), когда сильный, неприятный запах заполнил воздух. Оглядевшись, мы увидели овражного дворфа, который стоял в дверях.
Подняв грязный кулак, он угрожающе посмотрел на нас, а затем закричал: "Дайте путь его нижочеству..." (За его спиной кто-то прорычал: "высочеству, идиот!". Овражный дворф обернулся. "Что?" "Высочеству! Высочеству, дубина!" Пожав плечами, дворф снова обернулся к нам.) "Его высокому коню..." Неожиданно овражный дворф исчез, так как чья-то рука выволокла его за двери. Затем мы услышали звуки ударов, и несколько воплей. Еще через мгновение, овражный дворф влетел через двери в комнату. "Его ВысоЧество", произнес он зловеще, покачивая помятой головой. "Верховный Блоп"
А затем со всем его величием в двери вошел Верховный Блоп, Пфадж Первый, за которым следовала покрасневшая невеста, Бупу!
"Теперь моя настоящий магический жрец", объявила нам всем Бупу, врезав перед этим овражному дворфу, который представлял королевскую чету. Бупу скинула огромный мешок, который он носила за спиной. В этот момент моя жена и большая часть гостей отступила в самые далекие уголки Гостиницы, закрывая руками и рукавами глаза (и носы).
Вытащив мертвого (ОЧЕНЬ мертвого) цыпленка, Бупу радостно протянула его мне. "Повесь его над стеной, и посетители толпами приходить к тебе". Я принял этот дар со всей благодарностью, которую я смог выразить, пообещав Бупу, что повешу её подарок на самое почетное место. Я действительно собирался исполнить её желание, помня о том, что эта дворфийка всегда помогала мне, и о том, как мой брат любил эту бедную малышку. К сожалению, Высокий Блоп съел цыпленка в порыве рассеянности. (За это могучий лидер клана Блоп получил свою порцию тумаков от любящей жены). Тем не менее, наша радость достигла своего апогея, когда - прямо посреди церемонии благословения Гостиницы, проводимой Почтенной Дочерью

Крисанией - мы услышали перебранку, разворачивающуюся прямо под нашим валлином.
“Я говорю, что этот носовой платок - мой! Посмотри на инициалы - Ф.Б. Это значит...подожди, я кажется не помню. Хотя нет, я вспомнил. Ф.Б. Это значит...”
Ворчливый голос замолчал. “Я уверен в том, что это должно что-то значить...”
“Фисбен”, терпеливо произнес чей-то пронзительный голос. “Фисбен!”
“Да!”, радостно вскричал ворчливый голос. “Точно! Фисбен”. Еще одна пауза.
“А ты уверен? Я был убежден в том, что он умер. Но как к тебе вообще попал мой носовой платок? Я никогда не давал его тебе. Кстати, я сам вышивал его”, добавил он гордо.
“Ты уронил его”, бойко ответил пронзительный голос. “Ты всегда теряешь всякие вещи, Фисбен, ты же знаешь. Ой, у тебя шляпа упала...”
“Проклятье! Теперь я узнаю тебя! Ты Бурртассельхофф Ногоседа!”
“Тассельхофф Непоседа!” возмущенно ответил пронзительный голос.
“Да какая разница!” В ворчливом голосе явно зазвучал гнев. “Я научу тебя уважать чужое имущество. А ну стой! Сейчас я вспомню это заклинание. Чудесное заклятье. Огнетушитель! Нет...это не то. Минутку. Напалм! Уже близко. Вспомнил! Огненный шар!”
В этот момент Танис и я бросились вниз по лестнице для того, чтобы помешать старому волшебнику продемонстрировать его магические навыки и помешать Гостинице превратиться в груду углей.
Затем, Почтенная Дочь Крисания продолжила говорить.
“Мы пришли сюда, чтобы перед лицом богов - всех богов - богов света и тьмы, и серых богов, стоящих между ними, сделать эту Гостиницу пристанищем, как в дни счастья, так и в дни отчаянья. Пускай она станет местом отдыха для всех изможденных странников. Пускай она поможет тем, кто хочет есть и пить. Пускай она станет убежищем для тех, кто проводит жизнь в странствиях. И, прежде всего, пускай она станет местом благословленной дружбы для всех нас”.
А затем наступило время пира и радости. Стоя в моей прекрасной Гостинице, обнимая мою любимую жену, радуясь вместе с моими любимыми друзьями и видя играющих вокруг нас детей, я чувствовал, что мое сердце вот-вот разорвется от переполняющей его гордости и счастья. И только удалившись в одну из комнат и вспомнив о тех, кто не смог разделить эту радость с нами, мне удалось снова успокоиться.
Мой дорогой друг, Стурм Светлый Меч, Соламнийский Рыцарь, который погиб, защищая Башню Высокого Жреца. Ты научил меня тому, что такое честь.
Флинт Огненный Горн, ворчливый, старый дворф. Когда я осиротел, мне гораздо сильнее не хватало бы отцовской любви и совета, если бы рядом не было тебя.
И, наконец, Рейстлин, мой дорогой брат. Хотя ты избрал пути тьмы, ты показал мне, что такое истинная отвагой своей последней жертвой, совершенной ради искупления проступков, которые ты допустил.
Именно вам посвящается эта Гостиница, в которой мы встретились и подружились. Вам трем, я посвящаю мою жизнь, на протяжении которой я смогу не раз вспомнить уроки, которые вы преподали мне. Вам трем, я посвящаю эту книгу, представляющую собой коллекцию воспоминаний, сказаний, легенд и песен, частью которых вы останетесь навсегда.

Карамон Маджере и Тика Вейлан Маджере,
Хозяева Гостиницы Последнего Приюта.

Песнь Дракона

Мир содрогнулся от посвиста драконьих крыл.
И о том, как во дни тьмы, и ужаса,
Под черной луной,
Бесстрашный свет возгорелся в Соламнии:
Явился истинный Рыцарь.
Воззвав к Богам, он выковал сияющее Копье -
И пронзил им самую душу Темных Драконов,
Изгнав их черную тень
С посветлевших берегов Кринна.
Паладайн, великий Бог Добра, сиял за плечом Хумы,
Наполняя силой десницу.
Так Хума изгнал Владычицу Тьмы и все Войско Ужаса
Назад в Бездну,
В бессолнечный мир,
В царство смерти,
В Ничто,
Откуда не долетают проклятья.
Так, в громе и грохоте, окончилась Эра Мечтаний
И наступила Эра Силы,
Когда в пределах Востока возвеличился Истар -
Королевство света и правды,
Чьи золотые и белые минареты
Возносились к солнечной славе,
Знаменуя уход Зла.
Сиял он,
Словно праматерь добра,
Словно метеор в небесах Справедливости.
Но Король-Жрец Истара все искал пятен на солнце.
Деревья в ночи виделись ему когтистыми демонами,
Реки под луной - густыми потоками крови.
Он хотел пройти путем Хумы
И тоже воззвать к Богам,
Чтобы изгнать из мира последнюю тень греха.
Святой была его цель.
Но Боги отвратили от мира свое лицо.
И настал час смерти и ужаса,
Когда огненная гора упала с небес,
Нацеленная в сердце Истара.

Город взорвался, словно череп в огне
Плодоносные долины вздулись горами,
Моря хлынули в разверстые могилы гор
Сухими пустынями сделались ложа морей,
Дороги Кринна стали дорогами мертвых.
Таково было начало Эры Отчаяния,
Когда узлом связались дороем,
Когда ветры завыли в костях пустых городов,
А людей приютили горы, и пустоши
Древние Боги более не слышали их.
Вотще простирали мы руки к пустому серому небу,
Призывая новых Богов.
Нет нам ответа.
Равнодушно молчит Небо...

Создание Мира

Астинус из Палантаса, известный историк, провел много лет, собирая легенды и истории, связанные с ранней историей мира Кринна, на основе которых он создал свой знаменитый набор свитков, Иконохронос.
Материал, представленный здесь, был взят со страниц этого великого труда и переведен на язык, более понятный современному читателю.

Создание Мира

До начала мира был Хаос.
Затем Боги пришли Извне, принеся с собой Добро, Зло и Равновесие.
Реоркс, Бог-Кузнец, ударил своим молотом по Хаосу. Хаос замедлил свое движение, и искры от удара его молота стали звездами. Затем Боги создали души всех рас, которые, в конце концов, должны были обрести тела в новых мирах, рожденных в Великой Кузнице. Эти духи были Детьми Богов.
Боги начали ссориться за этих духов. Боги Добра хотели наставить духов на путь праведности и разделить с ними власть над вселенной. Боги Зла стремились сделать духов своими рабами, чтобы те выполняли каждое их желание. Боги Равновесия стремились сохранить баланс: дать духам свободу, чтобы те сами могли выбирать, служить ли им Злу или Добру.
И так началась Война Всех Святых. Боги Добра и Равновесия объединили свои силы для того, чтобы не дать Злу победить.
А затем Верховный Бог сказал Извне свое слово, и установил Мировое Равновесие. Боги Добра, Зла и Равновесия должны были наделить духов собственными дарами, по одному от каждой семьи.
Боги Добра дали духам жизнь и физические тела. Так духи получили власть над материальным миром и стали еще больше напоминать самих Богов. Боги Добра надеялись, что духи принесут мир и порядок в их миры, и направят их на путь праведности.
Боги Зла пожелали, чтобы эти существа испытывали голод и жажду и должны были трудиться для того, чтобы удовлетворять свои потребности. Боги Зла надеялись, что с помощью голода и страданий они смогут подчинить себе будущие расы.
Боги Равновесия даровали духам свободную волю, чтобы они могли выбирать между Добро и Злом. И так они установили Мировое Равновесие.
А затем Боги создали мир Кринна, в котором должны были жить духи.
Верховный Бог провозгласил, что каждый может выбирать свой путь в жизни. А затем наступит смерть, означающая переход к новому этапу существованию.

Расы Мира

Множество рас было создано из духов. Первыми были эльфы, наиболее любимые Богами Добра. Эльфы являются Придающими Облик мира, которые владеют светлой магией, призванной помогать им подчинять себе природу. Они живут дольше других духов - хотя они изменяют мир, сами они почти не изменяются.

Человеческая раса является наиболее любимой Богами Равновесия, хотя душ людей домогаются как Боги Добра, так и Боги Зла. Люди могут наиболее свободно выбирать между Добром и Злом. Их самые короткие жизни минуют в борьбе за власть и знания. Они быстро думают и действуют - часто не задумываясь о последствиях. Именно благодаря людям, мир Кринна движется вперед.
Раса огров является наиболее любимой Богами Зла. В начале времен огры были самой прекрасной из всех рас, но они могли думать только о своих потребностях. Они быстро стали рабами своих нужд и страстей, и их красота исчезла, когда голод огров поглотил их. Огры являются самовлюбленными и жестокими; они обожают причинять боль и страдания слабым.
Высокий Бог создал четвертую расу существ: зверей. Он поместил их в равновесии с Добром, Злом и Нейтральностью, и они были рождены самим миром. Драконы являются владыками королевства зверей. Как и другие существа, они свободно могут избирать себе стороны в божественном конфликте.

Эра Мечтаний

Эра Мечтаний была первой эрой Кринна. Она отражена в мифах и легендах, и немногое известно о самых ранних днях нашего мира.
Эта Эра началась с создания мира и закончилась с началом письменной истории, что произошло около двух тысячелетий назад. Самая подробная информация об этих днях содержится в *Жизненных Свитках Песни*, составленных бардом Квевалином Сотом.
В эти дни было основано первое эльфийское королевство, и началось создание Кал-Такса, великого королевства дворфов.
Драконы зла были темной силой в эти дни, воюя с другими расами для того, чтобы покорить их. Войны этих веков были многочисленными и ужасными, но нападения драконов всегда отбивались.
Трагедия затронула и другие расы. Великая Братоубийственная Война между эльфами и людьми продолжалась на протяжении пятидесяти лет. Свиток Меча в Ножнах положил конец Братоубийственной Войне, но многие эльфы покинули Сильванести и отправились на поиски новых домов. Они ушли на запад, и основали королевство Квалинести.
Человеческая империя Эргот была величайшим королевством этой эры. Основанная на идеалах мира и справедливости, со временем она стала развращенной и жестокой. Винас Соламнус, глава имперской стражи, возглавил армию во время похода на восток, призванного подавить восстание, но обнаружил, что это восстание было справедливым. Он перешел на сторону восставших и возглавил армию, которая добыла свободу для восточных частей Эргота. Он создал Орден Соламнийских Рыцарей для того, чтобы защитить свободу своих людей.
Эргот был разделен на независимые государства. Так возникли королевства Истар, Соламния и Гудлунд.
Соламнийские Рыцари справедливо правили своими землями на протяжении многих столетий, и мир царил на землях Ансалона.
Но затем пришла Третья Драконья Война, бросившая ужасный вызов мировому равновесию. Она продолжалась практически три сотни лет.

Хума Губитель Драконов, Соламнийский Рыцарь, занимался со святым человеком и молил Богов о помощи. Ради этого ему пришлось посетить множество земель. Во время своих путешествий он встретил серебряную драконицу, которая полюбила его. Драконица передала Хуме секрет Драконьих Копий. Паладайн, величайший из всех Богов, пришел на Кринн в облике смертного для того, чтобы помочь Хуме. Хума изгнал драконов с Кринна и бросил вызов Такхизис, Королеве Тьмы, с помощью Драконьего Копья. Он изгнал драконов из мира и отправил их во тьму.
Так закончилась Третья Драконья Война и с изгнанием драконов закончилась и Эра Мечтаний.

Эра Силы

Эра Силы была золотым веком Кринна. Она продолжалась около тысячи лет и была временем величия, мира, силы и разнообразных достижений. После изгнания драконов огры, лишенные своих могущественных союзников, переоценили свою силу и напали на дворфов Кал-Такса. Войны Огров продолжались почти сотню лет и закончились полным поражением огров и их порабощением другими расами Кринна. Хотя отряды беглых огров продолжали скрываться в горах и, иногда, нападали на поселения, огры, как нация, были практически полностью уничтожены.
Эргот, ослабленный своим разделением на независимые государства, потерял статус основной силы. Народ Истара стал главной политической силой на континенте Ансалона.
Независимые государства кендеров объединились с Истаром в результате договора, известного, как Соглашение Кендеров. Сильванести так же присоединились к Империи Истара благодаря Соглашению Эльфов. Под сильным давлением со стороны соседних держав, дворфийское королевство Кал-Такс так же подписало Соглашение Дворфов. И, наконец, Соламния и Эргот заключили Великое Соглашение. Империя Истара стала первой, единой державой Ансалона.
Величие Истара было поразительным. Перед обитателями Ансалона лежало ничем не омраченное будущее, полное мира и спокойствия. Казалось, что силы Зла были полностью разбиты - драконы исчезли, а огры оказались практически полностью перебиты. И в 959 год Эры Силы, Высокий Король-Жрец решил раз и навсегда очистить землю от зла, призвав на Ансалон одного из богов, который должен был подчиняться его приказам...
Результатом этого стал Катаклизм.

Катаклизм

Боги были разгневаны гордыней Высокого Короля-Жреца, подобно тому, как родители гневаются на своенравного ребенка. Боги могут оказать помощь своим последователям, но при этом к ним должны обращаться со смирением, а не с гордостью. И они решили преподать жителям Кринна урок, так как каждый родитель должен учить своего ребенка подобающему поведению.
Огненная гора упала с небес и уничтожила город Истар. Лик самого Кринна изменился. Горы поднялись ввысь, и земля опустилась в море. Так боги наказали своих детей за неподобающее поведение, и они надеялись, что они вернуться на праведный путь.

Но люди Кринна не поняли уроков Богов. Они не видели, что их гордыня привела к катастрофе. Они видели только гнев Богов. Ощущая себя покинутыми, люди Кринна отвернулись от поклонения истинным Богам и отправились на поиски иных богов. Люди начали поклоняться лживым богам, и священники утратили свои магические способности. Повсюду жители Кринна обращались против своих чемпионов. Даже благородные Соламнийские Рыцари утратили поддержку обычных людей, так как они не смогли справиться с Катаклизмом.
Хаос правил Кринном в темные годы, следовавшие за Катаклизмом. Дворфы Торбардина, обвинявшие людей и другие расы в трагедии, закрыли двери в свое королевство для всех, включая и своих собственных братьев, находящихся снаружи. Волшебник Фистандантилус, самый могучий маг своего времени, возглавил армии дворфов холмов и людей в Войне Врат Дворфов. Когда его поражение стало неизбежным, он высвободил заклинание такой разрушительной мощи, что обе армии оказались уничтожены.
Так были заперты врата в Торбардин, а их местонахождение было забыто в хаосе преображающегося мира. Эльфы так же отказались от контактов с людьми, и земли Сильванести и Квалинести оказались закрытыми для всех, за исключением нескольких чужаков.
Это были теневые годы. Лживые боги были лучше, чем полное отсутствие богов, и потому возникло целое множество различных вер. Среди обитателей равнин распространилась вера в предков. Ученые Утехи и Гавани основали движение Искателей, которое сначала было собранием искателей старых истин - или, по крайней мере, новых истин, которые могли бы действовать. Со временем, интеллектуальное движение превратилось в политическое, и Теократия Искателей добилась огромной власти в Абанасинии. Они приняли "новых" богов и забросили поиски истины.
Повсюду царила нищета, так как большая часть древних богатств исчезла во время Катаклизма. Золото, драгоценный металл истории, было слишком распространенным и бесполезным. Самым ценным металлом на континенте Ансалона стала сталь, так как она была практичной и полезной. Вскоре на смену золотым монетам пришли стальные.
Эльфы всегда помнили прошлое, но недолговечная память людей привела к утрате знаний о древнем мире на протяжении нескольких поколений. Драконы считались обычными порождениями мифов, которые годились только для того, чтобы пугать ими детей. Заявления о том, что священники некогда владели заклинаниями, считались богохульством в Теократии Искателей. За подобные слова люди отправлялись в заключение и, иногда, сжигались.
Постепенно Кринн начал возрождаться, но вскоре люди услышали рассказы о еще большем зле. Военачальники севера захватили земли древнего Истара. Армии снова маршировали по дорогам Ансалона. Раздробленные силы людей не могли сопротивляться странным силам, объединившимся под знаменами новых "Владык".
Вскоре люди севера узнали ужасную истину. Владыки обзавелись воистину кошмарными союзниками. Драконы снова вернулись на Кринн!

Драконы Кринна

Драконы не появлялись в мире Кринна на протяжении тысячи лет с конца Эры Мечтаний. В результате этого, большая часть обитателей Кринна, за

исключением ученых и волшебников, начала верить в то, что драконы - это всего лишь детские сказки.
Происхождение драконов связано с созданием самого мира. Драконы возникли не из звезд, подобно людям и эльфам, а из сущности самого мира. Таким образом, драконы являются жизненной силой Кринна, которая обрела плоть. Драконы объединились с силами Добра, Зла и Равновесия в соответствии со своей природой, как впрочем, и другие расы.
Три Драконьих Войны отгремели во время Эры Мечтаний. В последней Драконьей Войне, молодой Соламнийский рыцарь, которого звали Хумой, обрел секрет Драконьих Копий. Восседая на серебряной драконице, он сражался с драконами в небе. Когда битва закончилась, злые драконы были побеждены. Для того чтобы сохранить Равновесие, драконы Добра и Равновесия покинули мир.
После Катаклизма снова начали поступать сообщения о драконах. Вскоре владыки земель Ансалона поняли, что миф стал реальностью: драконы вернулись на Кринн.
Что привело этих драконов обратно в мир? Никто не может сказать. Кажется, будто сами драконы подчинялись странным Владыкам Драконов. Никто не знал, как Владыки подчинили себе драконов, но все знали, что драконы и их союзники создали самую грозную армию, которая когда-либо маршировала по землям Ансалона.
Тем временем мудрецы пытались разгадать еще более сложную загадку. Если драконы Зла снова повернулись на землю, то где были драконы Добра? Некоторые люди говорили о том, что они видели добрых драконов, но они отказывались сражаться с их злыми сородичами. Почему? Только после того, как Герои Копья смогли выполнить свою таинственную миссию, обитатели Ансалона начали догадываться об этом.

Боги Кринна

Боги Кринна пришли Извне в Хаос для того, чтобы выковать вселенную в Эру Рождения Звезд, как и говорится в *Сказании о Сотворении*. Происхождение богов неизвестно, хотя считается, что они пришли из другой сферы существования. Все события Эры Рождения Звезд в данный момент можно проследить только по мифам и легендам, особенно после Катаклизма, когда знание об истинных богах покинуло Кринн.
Вся информация для этого раздела была получена из Дисков Мишакаль, которые были обнаружены Спутниками в руинах Кзак Царота. Если человек читает Диски соответствующим образом и с необходимой верой, то он становится настоящим жрецом. Жрецы Кринна носят Медальоны Веры, на которых выгравированы символы богов, которым они поклоняются. Эти медальоны обладают всего одной способностью - они магически воссоздают себя, как только появляется новый жрец. Новый медальон носит символ бога, которому поклоняется новый жрец - независимо от символа, который был изображен на первоначальном медальоне.
Только богам известны их истинные имена и очевидно, что он не собираются открывать их смертных. Имена, приведенные здесь, были даны им смертными в годы, следующие за великими Войнами Драконьего Копья, в различных культурах континента Ансалона. Этот список можно назвать практически полным.

Существует двадцать один бог Кринна, известный смертным: семь богов Добра, семь богов Зла и семь богов Равновесия. Все известные боги представлены на небесах. Шесть богов Добра и шесть богов Зла составляют зодиак. Шесть богов Равновесия представлены странствующими звездами (планетами). Оставшиеся три бога - Белой, Красной и Черной магии - представлены тремя лунами, вращающимися вокруг Кринна.

Боги Добра

Имя человека - это все.
-Фисбен Легендарный

Паладайн, Небесный Паладин

Другие имена: Драко Паладайн (Эргот), Небесный Меч (Гудлунд), Э'ли (Сильванести), Так (Торбардин), Великий Дракон (Соламния)
Символ: Серебряный треугольник, сосна (Сильванести), наковальня (Торбардин)
Цвета: Серебряный и белый
Сфера Влияния: Правление и охрана

Многие верят, что древний герой, Хума, изгнавший драконов с Кринна во время Эры Мечтаний в действительности был аватаром Паладайна. Созведие этого бога традиционно оберегает Врата Душ, не разрешая драконам вернуться на Кринн.

Мишакаль

Другие имена: Ка-Мель-Ша, Лекарь в Доме (Харолис/Тарсис), Месалакс (Торбардин), Мешаль (Ледяная Стена), Мишас (Эргот), Квенести Пах (Сильванести), Квен Иллюмини (Квалинести), Госпожа Небес (Гудлунд), Синяя Леди (Балифор, Хило)
Символ: Синий символ бесконечности
Цвета: Небесно-голубой
Сфера Влияния: Исцеление, знание, плодородие

Мишакаль присутствует практически в каждой известной цивилизации Кринна.

Маджере

Другие имена: Мантус (Эргот), Богомол Розы (Квалинести), Богомол (Соламния)
Символ: Медный паук, одинокая роза (Квалинести, Сильванести), богомол (Соламния)
Цвета: Медный и красный
Сфера Влияния: Медитация, контроль и мысли

Маджере является излюбленным божеством монахов. Говорят, что он дарует своим последователям символы, которые, упав на землю, становятся насекомыми, которые сражаются за своих владельцев.

Кири-Джолит

Другие имена: Корий (Эргот), Киджо-Клинок (Торбардин), Джолит (Харолисовы Горы/Тарсис)
Символ: Рог бизона, рогатый боевой топор (Торбардин, Харолисовы Горы)
Цвета: Коричневый и белый
Сфера Влияния: Война и сражение

Кири-Джолит является богом войны, но не жажды крови. Он является излюбленным божеством паладинов и добрых бойцов. Кажется, будто его созвездие угрожает Королеве Тьмы в ночном небе.

Хаббакук, Король Рыбаков

Другие имена: Синий Феникс (Эргот, Сильванести, Квалинести), Небесный Владыка (Балифор, Гудлунд)
Символ: Синяя птица, синий феникс (Эргот)
Цвета: Темно-синий и белый
Сфера Влияния: Все животные и море

Бранчала, Король Бардов

Другие имена: Мастер Песен (Гудлунд), Астра (Квалинести), Астарин (Сильванести), Бран (Эргот)
Символ: Арфа барда, флейта (Гудлунд, Квалинести, Сильванести)
Цвета: Желтый и зеленый
Сфера Влияния: Эльфы, кендеры, музыка, леса

Бранчала принимает облик того народа, к которому он приходит. Эльфы и кендеры считают его старшим богом.

Солинари

Другие имена: Солин (Эргот), Белое Око (Гудлунд, Балифор), Глаз Бога (Торбардин), Диск из слоновой кости (Хило)
Символ: Белый круг или сфера
Цвета: Белый или серебряный
Сфера Влияния: Светлая магия

Солинари является белой луной Кринна. Сила светлой магии возрастает и уменьшается в зависимости от расположения этой луны на небе.

Боги Зла

Такхизис

Другие имена: Королева Драконов (Истар, Эргот, Сильванести), Многоликая (Хило), Маи-Тат (Тарсис), Нилат Порочная (Ледяная Стена), Тамекс-Обманка (Торбардин), Такхизис (Драконьи Армии)
Символ: Черный полумесяц
Цвета: Черный
Сфера Влияния: Ночь, злые драконы, ненависть

Королеве Тьмы поклоняются Владыки Драконов, дракониды и союзные им люди.

Саргоннас

Другие имена: Аргон (Истар, Эргот), Поджигатель (Хило), Мисал-Ласим (Тарсис), Гоннас Упрямый (Ледяная Стена), Саргонакс Сковывающий (Торбардин), Кинталас (Сильванести), Кинис (Квалинести),
Символ: Стилизованный красный кондор, красный кулак (Торбардин, Истар)
Цвета: Красный и черный
Сфера Влияния: Месть, огонь, вулканы, пустыни

Моргион

Другие имена: X'рар (Эргот, Истар), Гормион (Тарсис), Морги (Ледяная Стена), Моргакс Владыка Ржавчины (Торбардин)
Символ: Капюшон с двумя красными глазами, перевернутый топор (Торбардин), крысиный коготь (Хило)
Цвета: Темно-коричневый, черный.
Сфера Влияния: Болезни, разложение, чума,

Последователи Моргиона встречаются только в темных местах, и являются исключительно скрытными.

Чемош

Другие имена: Аэлет (Эргот), Дрон-из-Глубин (Тарсис), Чемош Джотон (Ледяная Стена), Кемакс (Торбардин)
Символ: Пожелтевший череп
Цвета: Черный и болезненно желтый
Сфера Влияния: Нежить

Последователи Чемоша обычно носят белые маски в форме черепа и черные мантии.

Зебоим

Другие имена: Ранн (Эргот), Зир (Тарсис), Зебир Джотун (Ледяная Стена), Безомиакс (Торбардин)
Символ: Черепаший панцирь
Цвета: Зеленый и красный

Сфера Влияния: Моря, неживые морские расы

Имя Зебоим означает "Морская Королева" как на языке Тарсиса, так и на языке Эргота. Большая часть рас дворфов ничего не знает об этой богине.

Хиддукель

Другие имена: Нет
Символ: Сломанные весы
Цвета: Красный и костяной
Сфера Влияния: Демоны, проклятые души

Хиддукель является торговцем, который работает с душами. Он контролирует все сомнительные богатства Кринна, которые он использует для того, чтобы развращать жадных людей. Он является покровителем злых дельцов.

Нуитари

Другие имена: Нет
Символ: Черный круг или сфера
Цвета: Черный
Сфера Влияния: Черная магия

Нуитари является черной луной Кринна. О её существовании известно только благодаря астрологам, навигаторам и магам, которые следят за небесами и замечают, когда она закрывает собой звезды и планеты. Сила черной магии возрастает и уменьшается в зависимости от расположения этой луны на небе.

Боги Равновесия

Гилеан Пустота

Другие имена: Гилеан-Книжник, Серый странник, Мудрец, Врата Душ
Символ: Открытая книга
Цвета: Серый
Сфера Влияния: Знания

Гилеан хранит книгу, Тобрил, которая содержит все знания, которыми обладают все боги. В этой книге скрывается вся истина - но части её остаются скрытыми.

Сиррион

Другие имена: Повелитель Огня, Алхимик
Символ: Разноцветный огонь
Цвета: Ярко-красный и ярко-желтый

Сфера Влияния: Пламя

Реоркс, Кузнец

Другие имена: Нет
Символ: Кузнечный молот, молот дворфов (Торбардин)
Цвета: Синевато-серый и красный
Сфера Влияния: Дворфы, оружие, технологии

Люди привыкли считать этого бога толстым слугой Кири-Джолита, хотя дворфы и гномы верят, что он является высочайшим из богов. Реоркс выковал вселенную своим молотом. Он так же создал Серую Драгоценность Гаргата и, следовательно, является отцом гномов, дворфов и кендеров.

Чизлев

Другие имена: Нет
Символ: Перо
Цвета: Коричневый, желтый и зеленый
Сфера Влияния: Природа

Чизлев является воплощением природы. Ему или ей прислуживает множество оживших деревянных существ, которые исполняют её/его желания в подлунном мире.

Зивилин

Другие имена: Древо Мира, Древо Жизни (Квалинести, Сильванести)
Символ: Огромное зеленое или золотое дерево, иногда валлин
Цвета: Зеленый и золотой
Сфера Влияния: Мудрость

Говорят, будто Зивилин существует во всех временах и землях, и обладает всей мудростью всех планов существования. Он является другом Гилеана, бога знаний.

Шинаре

Другие имена: Крылатая, Золотой Мастер, Ходячая Свобода
Символ: Крыло грифона
Цвета: Золотой, серебряный и коричневый
Сфера Влияния: Деньги, богатство

Шинаре является любимым божеством дворфов, так как она покровительствует торговцам и коммерции.

Лунитари

Другие имена: Люин (Эргот), Красное Око (Гудлунд), Ночная Свеча (Торбардин)
Символ: Красный круг или сфера
Цвета: Красный
Сфера Влияния: Нейтральная магия, иллюзии

Вся нейтральная магия и заклинания иллюзий управляются Лунитари, красной луной. Влияние нейтральности и иллюзий на Кринне растет и убывает в зависимости от положения красной луны в небесах.

Ночь может окружать нас, но звезды все равно будут освещать наш путь.
-Пар-Салиан

Хронология Кринна

Эра Мечтаний

События Эры Мечтаний не датируются отдельными годами или даже столетиями. Вполне возможно, что измерение времени на протяжении этой Эры происходило в абсолютно чуждой смертным манере.

Пробуждение Богов: Из клубящегося хаоса вышли боги. Они захватили королевства хаоса и установили Равновесие. Хаос замедлился и подчинился триумвирату Добра, Зла и Равновесия.

Рождение Звезд: Вселенная выкована из хаоса. Множество искр отлетало от наковальни, и так возникли звезды в небе. Удары молота выковали различные миры, которые остались охлаждаться. Духи различных рас поют и танцуют среди звезд.

Начало Войны Всех Святых: Три королевства богов борются за власть над разумными духами. Боги Добра стремятся дать духам власть над физическим миром, тем самым, подтолкнув их еще к большему добру. Боги Зла стремятся подчинить духов и сделать их своими рабами. Боги Равновесия желают освободить духов и предоставить им возможность следовать их собственным стремлениям.

Конец Войны Всех Святых: Война заканчивается после того, как добрые и нейтральные боги заключают союз. Духи обретают власть над физическим миром, и при этом сохраняют свободу выбора между добром и злом.

Заселение Кринна: Гномы, эльфы, огры, драконы и люди приходят в мир Кринна. Эти расы быстро распространяются по всему миру, занимая различные его части. Все остальные расы загоняют людей в самые отдаленные уголки мира, а затем забывают о них.

Эра Света

Около 4000 PC: Возвышение Дома Сильваноса. Первый Синтал-Элиш (Совет Высоких) собирается Сильваносом. Многие эльфийские семьи впервые объединяются, принося клятву верности Сильваносу. Балиф, генерал, становится лейтенантом Сильваноса. Теперь объединившиеся эльфы отвечают ударом на удар драконам, вторгающимся в восточные регионы Сильванести.
Рождение гномов: Реоркс, выковавший мир, обижается на группу своих человеческих последователей. Он превращает их в гномов.

Около 3500: Создание Серого Камня. Магия неизвестна на Кринна. Реоркс, бог кузнецов, создает Серый Камень Гаргата. В нем концентрируется магическая сущность серебряной Луны, Солинари.
Победа эльфов: Эльфы изгоняют драконов из Сильванести. Собирается второй Синтал-Элиш. Эльфийские кланы приносят клятву верности дому Сильваноса. Возникает королевство Сильванести. Главные семьи Синтал-Элиш сразу же получают земли. Свободное центральное правительство наблюдает за владениями, которые практически являются независимыми.

Около 3100 PC: Освобождение Серого Камня. Гномы забирают Серую Драгоценность с небес, и она начинает странствовать по Кринну, оставляя за собой разрушения и хаос. Вместе с Драгоценностью в мир приходит и магия. Некоторые гномы подвергаются магическим изменениям, в результате чего возникают кендеры и дворфы.

Около 2800 PC: Закрытие Кал-Такса. Земли Ансалона, населенные дворфами, закрываются для всех остальных рас. Ходят слухи о древнем и темном ужасе, но ни одному представителю другой расы так и не удается попасть во владения дворфов.

2692 PC: Начало Второй Драконьей Войны Сильванести. Драконы пробуждаются и наносят удар по югу Сильванести, причем на этот раз им помогает могущественная магия. Эльфы объединяются и организовывают сопротивление. Эльфы западных провинций спасают столицу от разрушения, заставляя драконов отступить.
Начинается Строительство Торбардина: Забывая об окружающем мире, дворфы отступают в свою крепость.

2645 PC: Конец Второй Драконьей Войны. Западные эльфы отбрасывают драконов от Сильванести и становятся героями. Люди присоединяются к войне, стремясь навсегда изгнать драконов с Кринна. Могучий герой, Хума Копьеносец, обнаруживает тайное оружие, известное, как драконьи копья и использует его для того, чтобы изгнать драконов на негативный план, где им суждено спать до конца времен. (*Боже, ну и маразм...Смешать Вторую и Третью Драконьи Войны, приплести к этому могучего героя Хуму, да еще и негативный план...Большая просьба ко всем читателям - перед тем, как наслаждаться этим шедевром прочитайте хронологию в Tales of the Lance/Сказаниях Копья - это она же, только сокращенная и извращенная до невозможности. Прим переводчика*).

2600 PC: Завершение Строительства Торбардина. Забывая об окружающем мире, дворфы вновь отступают в свою крепость.

Расцвет Эргота: Люди Эргота расширять свое влияние за пределами границ своей земли. Эргот быстро расширяется на восток и юг.

2515 PC: Смерть Сильваноса. Великий эльф Сильванос умирает, и его тело хоронят в Хрустальной Гробнице. Его сын, Сител, принимает власть над эльфами и приказывает начать строительство башни, Дворца Квинари, в память о своем отце.

Эра Силы

2500-2200 PC: Доминирование Эргота. Королевство Эргот простирается от южных Харолисовых Гор до северного побережья. Начинаются стычки с их дворфийскими соседями, но, в конце концов, удается заключить ненадежное перемирие. Эргот так же расширяется на восток и основывает свои форпосты возле границ Сильванести. Западные эльфы начинают торговать с людьми; некоторые даже практикуют смешанные браки.

2308 PC: Рождение Ситаса и Кит-Канана. У Сителя родились близнецы. Ситас был старше на несколько минут, чем Кит-Канан.

2192 PC: Сител убит. Сител возглавляет охотничий отряд, отправляющийся в западные земли Сильванести. Его отряд случайно сталкивается людьми, которые преследуют свою добычу. Сител гибнет от рук людей. Начинается Братоубийственная Война.

2192-2140 PC: Братоубийственная Война. Эльфы пытаются отбросить людей от своих границ, тогда как люди яростно сопротивляются этому. Огромное количество людей прибывает туда, для того, чтобы поддержать претензии Эргота. Эльфы, которые стали частью человеческого общества в результате браков, вынуждены сражаться против своих человеческих родичей в этой жестокой войне.
Кит-Канан умело направляет военные силы западных эльфов в войне, пока Ситас укрепляет свою власть над Сильванести. В конце концов, Кит-Канан заключает перемирие с императором Эргота.

2140-2100 PC: Разделение Сильванести. Западные эльфы вновь становятся героями. Тем не менее, они стыдятся кровопролития, которое они вызвали. Западные эльфы решают выйти из строгой и упорядоченной структуры, основанной на эльфийской кастовой системе. Не выпуская из рук оружия, западные эльфы взывают к социальным изменениям и требуют независимости.

2073 PC: Свиток Меча в Ножнах. Мирный договор подписывается между эльфами Сильванести, дворфами Торбардина и Эрготом. Свиток Меча в Ножнах решает самые напряженные разногласия своего века.
Западные эльфы Сильванести получают большие зачарованные леса, расположенные к северу от Торбардина, где они могут жить той свободной жизнью, к которой они привыкли. Эта земля, которая начинает называться Квалинести, становится буфером между дворфами и людьми. Эргот соглашается прекратить добычу металлов в Харолисовых Горах, а дворфы

снимают торговые ограничения. Враждебность между тремя этими расами начинает уменьшаться.

2050-2030 PC: Великий Поход. Западные эльфы Сильванести, под предводительством Кит-Канана, мигрировали на свою новую родину, Квалинести.

2000-1900 PC: Мир. Эргот и все народы Кринна преуспевают. Кит-Канан укрепляет мир, убедив дворфов и эльфов объединиться для воздвижения крепости Пакс Таркас. Эта крепость становится монументом всеобщего мира. В Эрготе начинается справедливое и милостивое правление династии Квевалин.

1400-1250 PC Восстания на Востоке. Постепенно владыки Эргота начинают эксплуатировать и терроризировать своих подданных. После многочисленных оскорблений и повышений налогов восточные территории восстают. Эти восстания обычно оказываются короткими, но очень жестокими. Императоры вынуждены регулярно бросать в бой свои войска, и каждое восстание становится масштабнее предыдущего.

1262 PC: Винас Соламнус возглавляет Имперскую Стражу. Опытный командир, Винас Соламнус, который уже подавил несколько восстаний, занимает самый высокий армейский пост в Эрготе.

1251 PC: Великое Восстание в Вингаарде. Самое большое за последние годы восстание начинается на равнинах Вингаарда и Солантуса. Соламнус отправляется на восток с огромной армией, чтобы подавить его.

1250 PC Год Ожидания. Соламнус исследует доводы восставших, пытаясь избежать резни. Он узнает о том, что именно развращенное руководство империи Эргота подталкивает отчаявшихся людей к восстанию. Соламнус и большая часть его армии присоединяются к повстанцам.

1249-1242 PC: Объединение Государств Равнин. Народы восточного Эргота присоединяются к Соламнусу, желая свободы и независимости. Соламнус терпеливо обучает свою армию. Император Эргота постепенно сходит с ума.

1241 PC: Падение Эргота. Соламнус и его армия отправляются на запад. Практически не проливая крови, Соламнус смог перехитрить силы Эргота и осадить столицу. Накормив свою армию с помощью сотен священников, оказавших ему помощь после суровой и голодной зимы, Соламнус принимает сдачу императора весной 1240 года.
По условиям сдачи император даровал всем землям, входившим в состав Эргота, независимость. Хотя народы Эргота остались верны короне, земли, расположенные на границах империи, стали независимыми или присоединились к новому королевству, Соламнии.
Соламнус так же заверил эльфов и дворфов в том, что он будет следовать условиям Свитка Меча в Ножнах.

1225 PC: Созданы Соламнийские Рыцари. Винас Соламнус создал рыцарский орден, который должен был сражаться во имя Добра и Свободы. Соламния процветает, особенно когда к ней по своей воле присоединяется Палантас, Лемиш и Каэргот.

1100-800 PC: Основание Истара. Племена дальнего востока Ансалона, которые до недавнего времени были обычными варварами, постепенно объединяются. Совет Истара создает единое правительство. Истар начинает торговать с Соламнией.
Соламния Процветает: Династия, основанная Винасом Соламнусом, продолжается его сыном и внуком, а затем их наследниками. Эргот начинает все больше и больше зависеть от защиты и торговой поддержки Соламнии.

773-760 PC: Конфликт Истара и Сильванести. Серия пограничных стычек между расширяющейся нацией Истара и Сильванести вновь угрожают эльфийской земле. С помощью Соламнии, эльфы вынудили Истар подписать Свиток Меча в Ножнах.

700-600 PC: Войны Огров. Огры из Халкистовых Гор начинают угрожать равнинам Соламнии и плодородным полям Истара. Соламния и Истар объединяются, в конце концов, отбрасывая огров обратно в горы.

600-280 PC: Союз Соламнии/Объединение Истара. Два великих народа людей становятся все более и более зависимыми друг от друга. Соламнийские Рыцари становятся военной силой обоих народов, тогда как художественные и научные таланты Истара начинают славиться по всему Ансалона. Истар постепенно начинает доминировать в этом союзе.

280 PC: Провозглашение первого Короля-Жреца. Столичный город Истар провозглашается центром мира. Избрание первого Короля-Жреца усиливает связь между военной мощью Соламнии и духовным руководством Истара.

260 PC: Строительство Храма Короля-Жреца. Лучшие зодчие прибывают со всего мира в Истар для того, чтобы построить храм Короля-Жреца, который станет воплощением славы Истара.

212 PC: Завершение Храма Короля-Жреца. Называемым лучшим произведением архитектуры за всю историю Кринна, храм благословляется Королем-Жрецом, который сразу же поселяется в нем.

250-100 PC: Отступление Эльфов. Эльфы Сильванести, испытывающие отвращение к высокомерию и безумному ритму жизни людей, удаляются в леса. Они прекращают всю торговлю с внешним миром, а странникам запрещается приближаться к их границам.

118 PC: Провозглашение Манифеста Добродетели. Король-Жрец объявляет, что Зло мира оскорбляет как богов, так и смертных. Создается суровый перечень злых деяний, и виновные отправляются на гладиаторскую арену. Жрецы, назначенные Королем-Жрецом, путешествуют по Кринну, выискивая любые примеры злых деяний и докладывая о них.

94 PC: Начало уничтожения злых рас. Король-Жрец, неудовлетворенный Провозглашением Манифеста Добродетели, добавляет к нему параграф, в которым говорится, что определенные расы - гоблины, огры и другие - являются злыми и должны уничтожаться. За это предлагается большая награда, и отряды охотников отправляются на поиски этих существ.

80-20 PC: Доминирование Истарского Духовенства. При полном одобрении Короля-Жреца, жизнь Истара все больше и больше попадает под влияние церкви. Одобрение священников требуется для всего, начиная браком и деловыми контактами, и заканчивая военными экспедициями.
Во время роста статуса истарского духовенства, волшебники преследуются, как противоестественные и непокорные колдуны. Они уходят в подполье.

6 PC: Указ о Контролировании Мыслей. Король-Жрец заявляет, что злые мысли должны приравниваться к совершенному злодеянию и приказывает своим жрецам использовать заклинаний *чтения мыслей* для того, чтобы избавить мир от зла на самом базовом его уровне – человеческом разуме.

Эра Тьмы

0: Катаклизм. Гнев богов обрушивается на Кринн. Истинные жрецы исчезают. Появляются Тринадцать Знамений, по одному в течение каждого дня до последнего дня старого года. Деревья истекают кровью, огонь затухает или вырывается из-под власти людей, а циклоны обрушиваются на Храм Короля-Жреца. На тринадцатый день горы огня обрушиваются с неба.
Истар уничтожен, оказываясь глубоко под водой возникшего на его месте Кровавого Моря. Эргот отделяется от материка, превращаясь в два огромных острова. Вода проникает в центр Ансалона, образуя Новое Море и заливая равнины материка. На юге земля поднимается, и вода отступает назад. Портовый город Тарсис не повергается каким-либо разрушениям, но, вместо этого, оказывается вдали от моря. Храм Короля-Жреца уничтожается во время гибели Истара, и его части разлетаются по различным планам существования.

1-100 AC: Хаос и Бедствия. Выжившие во время Катаклизма люди пытаются остаться в живых. По миру распространяются голод и чума. Истинные жрецы исчезают. Соламнийские рыцари преследуются по всему миру, так как люди пытаются переложить на них ответственность за все свои беды. Селения и города, не затронутые Катаклизмом, исчезают из-за болезней и войн. Камень Основания Храма оказывается в Бездне, где его обнаруживает Такхизис, Королева Тьмы.

141 AC: Установление Камня в Нераке. Такхизис помещает Камень Основания на пустынной равнине Нераки, вдали от людей. Камень превращается в темное подобие Храма Истара. Темная Королева входит в мир через портал, открытый с помощью камня. Скитаясь среди обитателей Кринна, она пробуждает злых драконов и готовит их к исполнению своих темных замыслов. Затем она возвращается в Нераку, а оттуда уже к себе домой, в Бездну, где начинает собирать силы

157 AC: Берем Находит Камень. Молодой охотник Берем и его сестра Джесла натыкаются на Камень Основания. Берем замечает драгоценности, усеивающие камень, и выковыривает одну из них. Джесла пытается отговорить его это от этого. Они начинают бороться, и Джесла ударяется головой об Камень Основания. Она умирает. Душа Джеслы оказывается заключенной в Камень Основания. Испуганный Берем убегает, спрятав драгоценность в карман своей туники. Камень срастается с человеческой плотью. Он не может обрести смерть до тех пор, пока душа его сестры не будет освобождена из камня.

210 AC: Возвращение Такхизис. Королева Тьмы пытается вновь пройти на Кринн с помощью портала, открываемого камнем. Она приходит в ужасный гнев, когда узнает о том, что портал закрыт присутствием истинно доброй души. Такхизис начинает искать новый способ захвата Кринна.

287 AC: Похищение Драконьих Яиц. Злые драконы, пробужденные Такхизис, скрываются от всех остальных обитателей Кринна. Они нападают на Драконьи Острова, где находятся жилища добрых драконов и похищают их яйца. Они прячут яйца в дымящихся горах, именуемых Властителями Судеб.

296 AC: Клятва. Действуя в соответствии с приказами Такхизис, злые драконы заставляют добрых драконов принести Клятву Нейтральности. Клятва обязывает их не вмешиваться в войну, которую планирует развязать Такхизис. В обмен на это, злые драконы обещают вернуть им яйца после завершения войны.

300-320 AC: Агенты Зла. Такхизис посылает тайных служителей и последователей для того, чтобы найти вечного человека. Она нуждается в нем для того, чтобы открыть ворота и проникнуть на Кринн. Их неудача очень расстраивает её. В конце концов, она решает реализовывать свои планы дальше.

Эра Драконов

332-340 AC: Появление Драконов. Злые люди Оплота, Нераки и Восточных Дебрей обнаруживают злых драконов и начинают собирать армии. Ближе к 340 году, огры и хобгоблины присоединяются к Драконьим Армиям.

342 AC: Создание Драконидов. Такхизис обучает Владык Драконов церемонии создания драконидов. Первые дракониды, баазы, создаются из яиц латунных драконов, капаки появляются на свет из яиц медных драконов. Затем появляются бозаки (бронзовые), сиваки (серебряные) и, наконец, аураки (золотые). Готовящиеся к грядущим сражениям, войска Такхизис находятся в состоянии практически полной боевой готовности к концу 347 года.

348 AC: Начало Войны Копья. Весной Драконьи Армии выступают на восток из Халкистовых Гор к Нордмаару и Гудлунду, сокрушая все на своем пути. Люди Кхура сами присоединяются к ним.

349 AC: Такхизис обрушивается на Сильванести. Драконьи Армии атакуют Сильванести. Эльфы сопротивляются гораздо более эффективно, чем ожидалось. Потери с обеих сторон очень велики. Эльфы заманивают своих

врагов в засады, уничтожая большие отряды противников. Такхизис бросает две оставшихся Драконьи Армии в бой, и границы леса подвергаются опустошению по мере того, как они продвигаются к Сильваносту. Обескровленные и голодающие эльфы готовятся к эвакуации, которая начинается осенью. Эльфийский флот отправляется к Южному Эрготу, оставляя в лесах партизанские отряды.
В последний день года драконьи армии вплотную подходят к Сильваносту. Понимая, что война проиграна, Лорак использует Глаз Дракона, но теряет над ним контроль и его земля погружается в хаос.

350 AC: Перевооружение Зла. Драконьи Армии целый год восстанавливают силы. Теперь Такхизис контролирует весь восточный Ансалон. Минотавры Митаса и Котаса переходят к ней на службу и пытаются остановить эльфийский флот. Хотя в результате столкновений гибнет много судов с каждой из сторон, флот эльфов достигает Южного Эргота к концу года.

351 AC: Зло поворачивает на Запад. С приходом весны, Синяя Драконья Армия нападает на Равнины Соламнии, захватывая Каламан, Вингаард и большую часть Солантуса. Соламнийские Рыцари, находящиеся в замешательстве, не смогли отразить нападение. Лемиш объединяется с другими силами Зла, но дворфы Кайолина не отступают ни на шаг, защищая правый фланг соламнийцев.
Красная Армия пересекает Новое Море и атакует Равнины Абанасинии. Варвары отступают перед их ударами, и война переходит в пределы Квалинести.
Эльфы отступают, присоединяясь к своим родственникам в Южном Эрготе. Драконьи армии выступают против Торбардина, королевства дворфов. С приходом зимы, армия продолжает осаждать дворфийскую твердыню. Несколько отрядов армии Такхизис достигают Тарсиса и захватывают его к концу года. За исключением западного побережья и островов, большая часть Ансалона оказывается во власти Владык Драконов.

352 AC: Совет Белокамня. Представители выживших добрых народов собираются на Санкристе на Поляне Белокамня. Эльфы и люди заключают нелегкий союз. Судьба Совета решается с прибытием Тероса Железодела, который обладает Серебряной Рукой Эргота и приносит с собой Драконье Копье.
С приходом весны Синяя Драконья Армия осаждает Башню Верховного Жреца, которая перекрывает подходы к Палантасу. Рыцари, которым наконец-то удается объединиться, отражают все атаки, впервые используя заново выкованные драконьи копья.
Герои узнают о судьбе яиц добрых драконов. Добрые драконы присоединяются к войне против зла. С их помощью силы Белокамня продвигаются на восток и отбивают северную часть Равнин Соламнии. Гунтар Ут-Вистан и Лорана Квалинестийская возглавляют силы Белокамня и добиваются победы в каждом из летних сражений. В конце концов, им удается освободить Каламан, но Королева Тьмы уже готовится пройти через портал Камня Основания. Её слуги ищут человека с зеленым камнем.

Тем временем, силы Белокамня окружают Нераку и Королева терпит неудачу. Зло обращается против самого себя и союз Драконьих Армий навсегда разрушается. Война Копья подходит к концу.

Как встретились Спутники

Все началось с Флинта.
Флинт Огненный Горн был дворфом холмов, рожденным и выросшим в отдаленных Харолисовых Горах. Его дед, Регар Огненный Горн, был могучим лидером дворфов холмов на протяжении многих столетий, и именно он возглавлял их армии в сражении с их горными сородичами, известном, как Война Врат Дворфов. Регар не выжил в этой трагической войне, которая унесла жизни тысяч его братьев. Его пережил только его второй сын, молодой дворф, которому едва исполнилось семьдесят пять в день смерти его отца. Старший сын Регара умер от наследственной болезни сердца. (*Примечание Карамона: В конце концов, мы узнали о том, что Флинт знал, что он страдает от этого же недуга. Тем не менее, неудивительно, что старый дворф не рассказывал об этом своим друзьям*).
После войны горные дворфы закрыли врата Торбардина для всего оставшегося мира, включая и своих братьев. Флинт вырос в суровой глуши, каждый день, сталкиваясь с горькой нищетой своего народа. Его отец умер довольно рано, оставив свою жену и четырнадцать детей. Неудивительно, что Флинт покинул дом сразу же после того, как научился зарабатывать себе на жизнь, зная, что освобождение еще от одного рта станет настоящим облегчением для его измученной работой матери. Узнав о том, что его отец когда-то занимался кузнечным делом, Флинт решил пойти по его стопам.
В одиночестве Флинт обошел почти весь Ансалон. В конце концов, его дела пошли в гору, и он купил небольшой домик в древесном городе Утехе, осев в этом месте, которое считалось перекрестком всех дорог Ансалона. (*Примечание Карамона: Кроме всего прочего, Флинту очень понравился эль Отика!).*
Флинт много путешествовал по окружающим Утеху землям, так как многим людям требовались его кузнечные навыки. Когда Говорящий-с-Солнцами, эльфийский король Квалинести, увидел образцы работы дворфа, Флинт стал одним из немногих дворфов, которых когда-либо приглашали в эльфийское королевство.
Одним из талантов Флинта было создание прекрасных и смешных игрушек. Благодаря этому, его очень любили дети, и дети эльфов не были исключением. Они любили стоять рядом с ним, наблюдать за работой Флинта и подшучивать над его длинной бородой и низким ростом. Хотя ворчливый дворф делал вид, что это очень раздражает его, и иногда рычал "оставьте меня в покое!", в действительности ему очень нравилось внимание детей - и они хорошо это знали. Одним из подростков, которые "шлялись рядом с наковальней", наблюдая за работой Флинта, был приемный сын Говорящего - полуэльф, которого звали Танталас.

Танис

Танталас или Танис, если использовать более короткую, человеческую форму его эльфийского имени всегда был одинок. Он не знал своего отца. Его мать-эльфийка, изнасилованная неизвестным воином во время одной из многочисленных битв между эльфами и людьми, вызванных хаосом, царящим на Ансалоне после Катаклизма, умерла во время родов. Танис был принят в семью Говорящего-с-Солнцами, отдаленной родственницей которого была его мать. Хотя он рос вместе со своими дальними родственниками - Портиосом, Гилтанасом и их сестрой, Лораной - его любила только Лорана, и даже эта близость причиняла ему огромную боль. Хотя эльфы хорошо относились к нему, они давали ему понять, что - будучи получеловеческим бастардом - Танис никогда не сможет сравниться с чистокровными эльфами. В какой-то мере так же чувствуя себя изгнанником, Флинт хорошо понимал несчастного юношу, и эти двое проводили много радостных часов всякий раз, когда Флинт приходил в землю эльфов.
По мере взросления Таниса Полуэльфа, его внутренний конфликт становился все более и более сильным. Беспокойная человеческая половина не желала вести спокойную и оседлую жизнь, полную долговременных целей и стремлений, которую так любили эльфы. Но хуже всего было то, что подруга детства Таниса, Лорана, полюбила его. Хотя Танис разделял её чувства, он не чувствовал себя готовым к той жизни, которую предлагала ему Лорана. Кроме того, будучи дочерью Говорящего-с-Солнцами, Лорана считалась принцессой среди своего народа. Брак между ней и получеловеческим сиротой вряд ли когда-либо получил бы благословение её отца и братьев. Танис верил, что для всех будет лучше, если он покинет свою родину. Он знал только одного человека "из внешнего мира" и потому в возрасте восьмидесяти лет (что все еще считалось молодостью среди эльфов), покинул Квалинести в поисках своего друга, Флинта.
Танис вскоре прибыл в Утеху, где его тепло принял старый дворф. Флинт начал брать Таниса в свои деловые поездки. Полуэльф доказал свою полезность, занимаясь деловедением, собирая просроченные счета и вытаскивая дворфа из таверн. Танис так же развлекал богатых покупателей эльфийскими историями и песнями. В результате всего этого, Флинт с радостью предложил Танису стать его деловым партнером. Танис купил свой собственный дом в небольшом городе Утехе, и там они прожили двадцать лет в мире и спокойствии.

Китиара

Приблизительно в то же время, когда Танис прибыл в Утеху, 13-летняя девочка покинула этот город для того, чтобы посвятить себя приключениям. Этой девочкой была Китиара.
Отец Китиары был прекрасным и сильным воином, который происходил из благородной семьи Соламнии. (*Примечание Карамона: Его звали Грегор Ут Матар. У нас есть причины для того, чтобы считать, что он мог быть связан с Лордом Гунтаром Ут Вистаном. Но в этом случае, мы вынуждены признать, что все записи о нем были стерты из фамильных записей этого семейства*). По причинам, которые лучше известны ему самому, Грегор покинул Соламнию. Скитаясь по всему континенту, он зарабатывал деньги, продавая свой меч каждому, у кого хватало денег для того, чтобы заплатить ему. Умело владеющий мечом и незнающий страха в сражении, Грегор считался

идеальным наемником. Слова "Меч - это сила, и одновременно с этим меч - это истина" были его девизом, который часто повторяла Китиара.
Он так никогда и не вернулся на свою родину. Ходили слухи о том, что он совершил там какой-то ужасный проступок. Возможно, что когда-то он был Соламнийским Рыцарем, и нарушил суровый кодекс этого ордена. Иногда Грегор получал большие суммы денег из неизвестного источника. Хотя он никогда не рассказывал об этом, но Китиара упорно считала, что их ему присылала его семья.
Грегор играл с множеством женщин на протяжении своих странствий, но обычно избегал серьезных отношений до тех пор, пока ему не повезло страстно влюбиться в слабую и нежную дочь торговца средней руки, который жил в Гавани. Мечтательница, провидица и романтик, Розамун стала легкой добычей его очарования. Темный, изящный воин мгновенно стал объектом её мечтаний. Если бы она воспользовалась своими провидческими способностями и заглянула в свое собственное будущее, то она увидела бы там только печаль. Но она была ослеплена любовью и согласилась убежать с ним из дома.
Грегор мог соблазнить и покинуть Розамун, но он уже устал от бродячей жизни - по крайней мере, на время - и потому он женился на ней. Они поселились в Утехе и начали жить на накопленные им за годы странствий деньги. Их дочь, Китиара, родилась вскоре после их свадьбы.
Но деньги Грегора были не бесконечны. Он считал себя выше обычной работы, и потому он снова покинул дом для того, чтобы принять участие в очередной войне. Но после этого огонь страсти к Розамун угас в его душе. Другие женщины пришли его жизнь. Он не скрывал этого от своей жены и Розамун, которая понимала, что она теряет любовь своего мужа, постепенно начала сходить с ума.
Она всегда была подвержена трансам и могла часами бродить по дому с закрытыми глазами. Постепенно, она стала впадать в трансы все чаще и чаще, по мере того, как её брак распадался. Грегор покидал дом так часто, как только возможно, возвращаясь только для того, чтобы встретиться с дочерью. Для него было очевидным то, что его жена никогда не родит ему сына. И потому он перенес все свое внимание на Китиару.
Обладающая сильной волей, упорством и склонностью к авантюризму, Китиара с ранних лет поняла, что слабая мать не может контролировать её. Кит не слишком любила свою мать, и еще меньше уважала её, но при этом она обожала своего отца. Она всегда старалась угодить ему. Когда он привез ей в подарок деревянный меч, она продемонстрировала такой интерес и ловкость, что он начал выделять время для того, чтобы учить её владению оружием. С этого момента, Китиара забыла о куклах и домашней работе.
Хотя Розамун плакала и протестовала, Грегор начал обучать свою дочь боевым искусствам. В семь лет Китиара своими глазами увидела первую битву. Обрезав её длинные волосы, Грегор увез Кит из дома и начал выдавать её за своего сына. Искусство владения мечом Китиары, которое было выдающимся для столь раннего возраста, помогла ей завоевать уважение старших воинов. Она полюбила воинскую жизнь. Картина сражения - которую она наблюдала с ближайшего холма - наполнила её восхищением. Пока она следила за схваткой, сидя на отцовском коне, Грегор сказал ей, чтобы она навсегда запомнила три главных закона:
-Не давать никому пощады;
-Побеждать любой ценой;

-Помнить о том, что единственной вещью, которая ценится в этом мире, является власть.
Когда отец с дочерью вернулись домой, Розамун набросилась на них с криками и угрозами. Не желающий больше терпеть её выходки Грегор решил покинуть свой дом и семью. Тем не менее, перед этим он отвел в сторону свою скорбящую дочь и описал ей соламнийский герб. Он сказал, что это был герб его семьи. Если девочке когда-либо понадобится помощь, то она сможет отправиться в Соламнию и найти там своих родичей. (*Примечание Карамона: Китиара так никогда и не рассказала мне, как выглядел этот герб*). Грегор предупредил девочку, что она может не понравиться этим людям, но семейные узы слишком сильны, и потому они не отвергнут её.
В глубине души Китиара поклялась, что отправится на поиски своей семьи только после того, как станет такой же богатой и знатной, как и они. Она провожала отца спокойно и без слез. Но с этого дня она начала коротко стричь свои темные, кудрявые волосы, ожидая того дня, когда она станет воином. Она дала своей матери понять, что всегда будет презирать её, и останется в её доме только до тех пор, пока не поймет, что ей хватит силы и знаний для того, чтобы жить своим умом.
Вскоре Розамун снова вышла замуж. На этот раз она сделала более мудрый выбор, избрав доброго и трудолюбивого дровосека. Гилон Маджере был простым человеком, который при этом видел людей насквозь. Когда трансы Розамун стали более частыми, он продолжал заботиться о ней и всячески пытался облегчить ей жизнь. У них никогда не было много денег, и потому Розамун с Гилоном постоянно беспокоились о том, как обеспечить семью. Гилон так и не сошелся со своей приемной дочерью, но он догадывался об этом с самого начала и был достаточно умен для того, чтобы понять, что лучше держаться от Китиары подальше.

Карамон и Рейстлин

Когда Китиаре было восемь лет, у её матери родились близнецы. Один из них, Карамон, был здоровым и сильным младенцем. Но второй, которого звали Рейстлином, был очень слаб и едва не умер во время родов. После этого Розамун много месяцев болела. Для того чтобы прокормить семью, Гилону приходилось работать день и ночь. Из-за странностей Розамун соседи всегда избегали их. В результате этого о детях пришлось заботиться Китиаре - особенно о самом слабом из них.
Таким образом, первую свою битву Китиара вела именно со смертью. С каждым днем Рейстлин слабел. В те дни в мире не было жрецов, обладавших магическими силами. Повитуха, которая принесла Китиаре детей, сказала, что она зря тратит свое время - и лучше дать ребенку просто умереть. Китиара пришла в ярость. Она ударила женщину и выгнала её из дома. День за днем она заботилась о ребенке, заставляя Рейстлина жить силой своей собственной воли. В конце концов, она добилась успеха. Хотя ребенок так никогда и не стал здоровым, но он остался в живых.
Розамун восстановила свое здоровье, но ни силы разума, ни силы тела так и не вернулись к ней. Она передала воспитание мальчиков своей дочери. Китиаре очень понравилось играть роль приемной матери. Она надеялась вырастить двух бойцов, которые стали бы идеальными лейтенантами для неё. Но она обнаружила, что только один из них, Карамон, достаточно силен для того,

чтобы стать воином. Рейстлин оставался слабым и болезненным. Он начинал задыхаться уже после нескольких раундов боя на деревянных мечах. Его двенадцатилетняя единоутробная сестра долго думала над тем, как её брат сможет компенсировать свою слабость. Но именно Гилон обнаружил ключ, который открыл дверь, ведущую к будущему Рейстлина.
Однажды, когда близнецам уже почти исполнилось пять лет, Гилон взял их с собой на ежегодную Ярмарку Красной Луны, которая проводилась в Утехе. В тот день там выступал местный иллюзионист, Вейлан. Он не был лучшим из фокусников, но его мастерства было вполне достаточно для небольшого городка. Он показал несколько трюков, и даже наложил одно или два настоящих магических заклинания. Несколько минут Карамон следил за ним, открыв от удивления рот, но затем быстро потерял интерес к происходящему и присоединился к своей сестре, стоящей возле арены, где мерялись силой наемники.
Рейстлин молча следил за представлением, поглощенный тем, что делал Вейлан. Ребенок провел возле иллюзиониста весь день, вновь и вновь наблюдая за его выступлениями. Когда в тот вечер вся семья вернулась домой, Гилон был поражен тем, что его маленький сын прекрасно повторил все трюки иллюзиониста.
И Гилон, и Китиара сразу поняли, что уделом Рейстлина была магия, хотя они отнеслись к этому по-разному. Гилон решил, что магия будет для мальчика единственной возможностью выжить. Китиара считала её ключом к власти, который окажется в руках её брата.
Когда Рейстлину исполнилось шесть лет, Гилон отвел ребенка к известному Мастеру-Магу, который жил возле Утехи. Этот человек руководил престижной школой волшебства - что было достаточно необычным в те дни, когда ко всей магии относились с подозрением и магов (даже тех, которые носили белые мантии) недолюбливали.
Сначала мальчик не слишком впечатлил Мастера. Рейстлин был одним из тех детей, которые заставляют взрослых чувствовать себя очень неудобно. Он говорил редко, но при этом проводил большую часть своего времени, глядя на людей так, если бы он читал их мысли. У него была феноменальная память, и он мог пересказывать долгие и запутанные истории и разговоры, услышав их всего один раз. Он так же был очень хорош в математике. Все это Мастер узнал с помощью вступительных испытаний, которым он подверг ребенка. Мастер так же обнаружил, что Рейстлин унаследовал от своей матери очень сильные магические способности.
Мастер сразу же сказал Гилону, что, несмотря на исключительную одаренность магии, ребенок может не подойти для обучения магии. Его слабое здоровье могло помешать этому. Кроме того, Рейстлин не слишком понравился Мастеру, хотя он так и не сказал этого Гилону.
Пока они обсуждали это в комнате для занятий, Гилон и Мастер внезапно осознали, что Рейстлина больше с ними нет. После непродолжительных поисков они обнаружили, что ребенок устроился в библиотеке Мастера с огромной книгой на коленях.
Мастер нахмурился. "Это магическая книга", произнес он, выхватывая её из рук мальчика. "Ты не должен был играть с ней".
Рейстлин спокойно посмотрел на него своими большими, темными глазами, которые казались слишком большими для его маленького, бледного лица. "Я не играл с ней", холодно сказал ребенок. "Я читал её".

Мастер вздохнул. "Это невозможно", произнес он, "необходимы годы для того, чтобы научиться читать магические письмена".
Мальчик пожал плечами и начал громко произносить магические слова. "Стой!" закричал Мастер, представляя себе, как мальчик, сам того не желая, призывает в его библиотеку демона.
Так Рейстлин стал его учеником.
Тогда Китиаре было тринадцать лет. Она больше не беспокоилась о будущем своих маленьких братьев. Рейстлин учился тому, что со времен должно было принести ему (и, возможно, ей) успех, а Карамон, который уже тогда был сильнее и выше других мальчишек, несомненно, должен был стать прекрасным воином. Кит решила, что теперь она больше не несет ответственность за братьев. Она собрала свои вещи и ушла из дома.

Тассельхофф

На той же неделе, когда Китиара покинула Утеху, в город пришел кендер, которого звали Тассельхоффом Непоседой. Кендер нес с собой полную сумку карт и других самых разнообразных и странных вещей, которых было слишком много, чтобы называть их все, и которые он "нашел" во время своих продолжительных странствий по Ансалону. Кроме того, он нес с собой полный комплект отмычек, который подарил ему его гордый отец, и самый настоящий хупак. У него была так же целая охапка историй, одна из которых (и, безусловно, самая любимая) рассказывала о кольце телепортации, которое переносило его с места на место.
Тас прибыл в Утеху после Праздника Весны. Дороги, в большинстве своем непроходимые зимой, только что расчистились, и Флинт начал готовиться к очередному путешествию. Торговцы Утехи часто выставляли свои лучшие товары на Празднике Весны, и Флинт не был исключением. Его прекрасные ювелирные изделия, фантастические игрушки и более практические предметы для домашнего хозяйства были разложены на его лотке. Проходя мимо лотка Флинта, кендер остановился для того, чтобы полюбоваться прекрасной работой дворфа. Подобно всем кендерам, Тас с первого взгляда узнавал качественные изделия.
Внимание кендера привлек медный браслет. Он действительно был прекрасным. Тас был просто очарован и начал вертеть головой в поисках того, кто мог бы назвать его цену. (*Примечание Карамона: Тас всегда упирал на то, что именно этим он и занимался. В свою очередь, Флинт говорил, что кендер оглядывался вокруг для того, чтобы проверить, нет ли рядом свидетелей!*). К сожалению, рядом никого не оказалось. Танис, который не принимал участия в торговле, завтракал в Гостинице Последнего Приюта. В свою очередь Флинт сидел где-то в глубине палатки, освежаясь с помощью прекрасного эля Отика.
Тас решил примерить браслет. Он прекрасно подошел ему. Было очевидно, что он сделан специально для него. Он покрутил рукой, восхищаясь тем, как браслет отражает солнечный свет. Он еще раз огляделся в поисках владельца лотка, намереваясь, все же узнать цену браслета. И снова его ожидала неудача.
"Ну ладно", сказал Тас себе под нос. "Я просто зайду попозже".
Именно это он и собирался сделать. Он действительно собирался положить браслет туда, где он его взял. К сожалению, именно в этот момент на площадь вышел жонглер, и Тас (как говорит он сам) настолько заинтересовался его

выступлением, что отошел от лотка, все еще сжимая в руках (совершенно случайно) браслет.
Кендер успел сделать всего несколько шагов, когда услышал за спиной крик. "А ну стой, вор!"
Тас огляделся вокруг, надеясь увидеть того подлеца, который решил так гнусно обокрасть кого-то из своих товарищей. Тем не менее, рядом не оказалось никого подозрительного, за исключением очень красного, старого дворфа, который - к немалому удивлению Таса - схватил кендера за шиворот и начал звать стражу!
Возвращаясь из Гостиницы, Танис увидел большую толпу, собирающуюся вокруг лотка Флинта. Эта толпа очень не понравилась Танису, так как множество людей таращило глаза и показывало пальцами на что-то. Затем Танис услышал яростные крики дворфа и, тяжело вздохнув, бросился туда, удивляясь в душе, какие еще неприятности Флинт ухитрился навлечь на свою голову.
Растолкав людей, Танис увидел дворфа, борода которого дрожала от гнева, и который пытался выкрутить руки кендеру, одновременно с этим взывая к стражникам.
"Спасибо, как всегда. Все нормально. Извините, что побеспокоили вас", сказал Танис страже. Схватив одной рукой дворфа, а другой кендера, Танис растащил их. "Что во имя Бездны все это значит?", прорычал он Флинту.
Дворф отвесил пинок Тассельхоффу, который с невинным видом смотрел на него. "Этот маленький воришка..."
"Воришка!", возмущенно вскричал Тас, сильно толкая Флинта.
"...украл мой браслет!" закончил Флинт.
"Я ничего не крал", запротестовал Тас.
"Он все еще на нем!", заорал Флинт, топая ногами от ярости.
"Ах", произнес Тас, глядя на браслет, который находился у него на руке, "этот браслет? Так это твой? Это ты его сделал? Это настоящая честь для меня" добавил искренне кендер, взмахнув рукой "встретить кого-то, кто обладает такими талантами. Но", продолжил Тас, сурово глядя на дворфа, "тебе действительно не следует оставлять свои товары там, где какой-то воришка может украсть их. Тебе повезло, что рядом оказался я. Кто-то другой мог бы взять этот браслет и уйти с ним. Но все обошлось. Я даже не требую от тебя благодарности".
"Благодарности?" разинул рот Флинт.
"Всегда к твоим услугам", невинно улыбнулся Тас.
Флинт был разгневан настолько, что утратил дар речи и мог только безмолвно глазеть на кендера, тогда как Танис, едва удерживающийся от того, чтобы не рухнуть на землю от хохота, схватил дворфа и кендера и отвел их за палатку.
"Меня зовут Тассельхофф Непоседа", произнес кендер, протягивая руку.
"Танис Полуэльф", ответил Танис, пожимая руку кендеру, и подталкивая Флинта локтем.
"Флинт Огненный Горн", проворчал дворф, так же протягивая руку. "И отдай мне мой браслет", добавил он, вырывая его у кендера как раз в тот момент, когда тот готовился положить его в одну из своих сумочек.
"Похоже, тут у тебя какая-то интересная карта" сказал Танис, поднимая свиток, упавший у Таса с пояса. "Я слышал, что кендеры составляют очень хорошие карты Ансалона. ты не возражаешь, если я взгляну? Через несколько дней мы отправляемся на юг..."

"Тогда вам понадобится моя карта!" произнес Тас, лицо которого сияло от удовольствия и гордости. "Посмотрите. Это новый торговый путь, который только что открыли. На самом деле", добавил кендер, "почему бы, вам не взять карту и меня с собой?"
Не обращая внимания на протестующий вопль Флинта, Танис наклонился над картой, слушая подробное описание торгового пути, по которому успел прогуляться кендер. До того, как дворф успел понять, что происходит, Тассельхофф Непоседа стал его неизменным спутником во всех путешествиях. Более того, этот кендер так же поселился в его доме!

Братья и Сестра

Китиара вернулась из своего первого путешествия приблизительно через два месяца. Она стала выше и сильнее, а её кожа загорела. Она ничего не рассказывала о том, где она была, но при этом дала своему отчиму деньги, которых должно было хватить на оплату еды и проживания на протяжении времени, которое она провела в его доме. Теперь она носила меч - настоящий. Карамон, осматривавший его, был поражен, обнаружив возле рукояти запекшуюся кровь.
Китиара была порадована достижениями своих братьев в её отсутствие. Она привезла Карамону в подарок настоящий меч, и с гордостью смотрела, как он тренируется с ним. Тем не менее, ей не слишком понравился характер её младшего брата. У Карамона была очень неприятная привычка помогать врагу после того, как он сбивал его с ног. Что же насчет Рейстлина, то он упорно занимался магическими науками. Спокойный и скрытный юноша, Рейстлин довольно быстро заслужил у своих товарищей кличку "Хитрюга". Кроме того, как только Китиара заводила разговор и власти и амбициях, Рейстлин понимающе смотрел на свою сестру. Когда она вновь покинул Утеху, она была спокойна относительно своих братьев, считая, то один близнец превосходно дополняет другого, как и говорится в старой поговорке.
Время шло, и загадочные путешествия Китиары становились все дольше и дольше, а возвращаться она стала все реже и реже. Когда она все же приезжала домой, то привозила с собой драгоценности и сталь, а вместе с ними рассказы о войнах и победах.
Когда Карамону и Рейстлину исполнилось шестнадцать, их отец погиб во время трагического несчастного случая. Их мать, переполненная печалью, впала в один из загадочных трансов, и больше из него не вышла, погибнув от голода и истощения.
Благодаря равнодушию, которое их мать всегда испытывала к своим сыновьям, мальчики привыкли жить самостоятельно. Рейстлин продолжал ходить в школу, где с учебой у него все обстояло хорошо, но друзей было мало. Юноша часто скучал на занятиях, и не скрывал скуки и презрения к своим товарищам и учителю. Слабый и часто болеющий, он не имел ничего общего со своими ровесниками. Но это не слишком беспокоило его. Он знал, что он превосходит своих одногодков, как в области интеллекта, так и в отношении магических умений.
К сожалению, Рейстлин никогда не пропускал возможность напомнить всем остальным о том, насколько он лучше всех остальных. Все это, учитывая его телесную слабость, делало его идеальным объектом для издевательств ровесников. Карамону не один и не два раза приходилось спасать брата от

других детей. (*Примечание Карамона: Именно это, скорее всего, стало основой глубокой и неизменной симпатии Рейстлина к слабым и обиженным, симпатии, которую он так никогда и не утратил*).
Рейстлин так же обладал развитым чувством справедливости, которое хорошо соответствовало врожденному стремлению к добру его близнеца. Каждый, кто оказывался в беде, мог рассчитывать на помощь близнецов. Кулаки Карамона и таланты Рейстлина в области магии и ловкости рук могли решить практически любую проблемы.
Братья довольно быстро заслужили любовь и уважение обитателей Утехи. Карамон, красивый и веселый, был очень любим своим ровесниками (особенно, ровесницами). Немногие любили Рейстлина, но все уважали его умения и соглашались терпеть его из-за брата. Эти двое очень редко разлучались.
Тем не менее, именно из-за умений Рейстлина братья однажды оказались в очень серьезной переделке.

Спасение Тассельхоффа

Однажды Тас прогуливался по Утехе, когда он внезапно заметил большую толпу, аплодирующую подростку, который показывал на удивление хорошие для его возраста фокусы. Пораженный этим, Тас остановился для того, чтобы посмотреть на представление и даже постарался удержаться от того, чтобы поднять одну или две монетки, которые упали в ногам юноши. (Тас честно стремился отдать их молодому фокуснику, но каким-то образом монетки упали к нему в карман).
Кендер наслаждался представлением вместе с оставшейся частью толпы, когда оно было неожиданно прервано появлением раздраженного волшебника средних лет, облаченного в дорогую, белую мантию, который растолкал зрителей и схватил за плечо юного чародея.
"Как ты посмел демонстрировать свое искусство за деньги?" закричал волшебник, встряхивая юношу. "Ты уничтожишь репутацию моей школы".
"Фу, как грубо!", сказал себе Тас, испытывая жалость к весьма невзрачному на вид юноше. "Я думаю, что мне нужно поговорить с этим человеком. Похоже, произошло какое-то недоразумение".
Приблизившись к волшебнику, который все еще кричал на покрасневшего юношу, Тас попытался подергать волшебника за рукав, но внезапно обнаружил, что у него в руках оказалась его сумка с магическими компонентами.
Ощутив непривычную легкость на поясе, волшебник повернулся к кендеру и юный чародей, наконец, вырвался из его рук.
"Бросай сюда!", крикнул здоровенный парень, стоящий за спинами зрителей - парень, который был удивительно похож на молодого чародея.
"Игра!", крикнул кендер. "Как весело!" и бросил сумку парню. Волшебник, у которого изо рта уже почти начала идти пена, бросился туда, пытаясь вернуть себе сумку - к еще большему восхищению толпы. Тас веселился так, как никогда в жизни, пока игра неожиданно не оказалась прервана. Юноша с серьезным и суровым лицом выхватил сумку у Таса и вернул её магу с извинениями и изящным поклоном. Ворча, волшебник взял сумку и ушел прочь.
"Проклятье, Стурм, ты испортил все веселье!" добродушно произнес парень.
"Рейстлин не должен был сердить своего Мастера, Карамон", ответил тот. "Он должен был относиться к нему с уважением".

Карамон вздохнул. "Пожалуй, ты прав. Но Рейст всего лишь пытался заработать немного денег. Времена сейчас суровые, а еда стоит недешево". Он повернулся к Тасу. "Спасибо за помощь, маленький дружок".
Кендер протянул ему руку. "Меня зовут Тассельхофф Непоседа", произнес он вежливо, хотя и был оскорблен тем, что его назвали "маленьким дружком!"
"Карамон Маджере. Это мой брат-близнец, Рейстлин", произнес парень, представляя кендеру своего брата, который снова вернулся на площадь.
"Стурм Светлый Меч", сказал юноша, который, по мнению Таса, был старше близнецов, и которому, похоже, было около двадцати.
"Любопытство кошку сгубило", так говорится в старой кендерской поговорке. Будучи таким же любопытным, как и любой кендер, Тас внимательно изучал всю эту троицу, особенно близнецов, которые казались такими же различными, как день и ночь - Карамон, с его красивым, открытым и честным лицом, и Рейстлин, который, казалось, прямо пожирал глазами кендера. И, кроме того, там еще был старший, гордый Стурм, которого окружала атмосфера благородства. Было очевидно, что он не был одним из фермеров Утехи. Интересно, а откуда он родом? Тас вздохнул. И не научит ли его Рейстлин одному из своих фокусов? Интересно, а Карамон сможет поднять лошадь? Учитывая то, что его голова в один миг оказалась переполнена этими и сотнями других вопросов, Тас щедро пригласил всех трех к себе на обед.
В это время Танис опять отправился в Квалинести. Полуэльф чувствовал, что его время от времени тянет на свою эльфийскую родину, хотя он всегда грустил после этих путешествий. Лорана как и прежде была в него влюблена, и Танис подозревал - хотя никто так ничего и не сказал ему - что её братья, Гилтанас и Портиос, знали о чувствах, которые испытывала их сестра к незаконнорожденному полукровке. Жизнь на родине была слишком сложна и запутана для Таниса. Он всегда покидал Квалинести, давая клятву никогда больше не возвращаться туда.
Флинт скучал по своему другу (хотя он никогда бы не признал этого) и втайне был рад появлению молодых людей. Он накормил их хорошим ужином (хотя он был несколько встревожен аппетитом Карамона), а затем они уселись у очага и начали разговаривать.

Стурм Светлый Меч

Старший юноша поразил и дворфа, и кендера, мрачно объявив им, что он был сыном знаменитого Соламнийского Рыцаря. Тас и Флинт обменялись понимающими взглядами. Столетия назад, во времена Катаклизма, Рыцари попали в опалу на своей родине, Соламнии. Многие из них были убиты, еще большему количеству пришлось скрыться или отправиться в изгнание. Очевидно, это был один из них.
Стурм, который понял, о чем подумали дворф и кендер, гордо поднял голову. “Мой отец был истинным Рыцарем, в жилах которого текла чистая кровь. Он не запятнал себя воровством или преступлениями, в отличие от некоторых”, сурово произнес юноша. “Когда для нас стало слишком опасно оставаться в наших собственных землях, мой отец послал меня вместе с матерью на юг, где мы должны были находиться в безопасности до тех пор, пока все не успокоится. Я до сих пор жду от него вестей”.

В этот момент Тас увидел, что Карамон толкнул локтем своего брата. Повернувшись к кендеру и дворфу, Карамон громко прошептал: “Он не слышал о своем отце уже много лет”.
Рейстлин нахмурился и неодобрительно покачал головой. Стурм покраснел. Он посмотрел в огонь и сжал губы, а когда ему показалось, что все остальные отвернулись, он украдкой провел рукой по лицу.
Добросердечный дворф решил сменить тему, особенно учитывая то, что любопытный Тас собрался обрушить на Стурма множество вопросов.
"Вы оба владеете мечами", ворчливо произнес старый дворф. "Но знаете ли вы, как правильно владеть ими?"
Оба юноши с радостью бросились вперед, готовые продемонстрировать ему свои умения. Дружественная схватка привела к множеству перевернутой мебели и разбитой посуды, но, как и планировал Флинт, она развеяла печаль и грусть. Тас упросил Рейстлина показать ему его магические фокусы, и этот вечер закончился маленьким праздником. С тех пор молодые люди стали частыми гостями в доме дворфа.

Спасение Таниса

Возвращаясь домой в Утеху после неприятного путешествия в Квалинести, Танис Полуэльф в одну из ночей остановился на привал в глухой местности, но быстро проснулся от ужасного крика. Услышав звуки сражения и женский голос, он ринулся туда. В конце концов, перед его глазами предстала молодая женщина, сражающаяся за свою жизнь с отрядом хобгоблинов.
Танис сразу же бросился на помощь молодой женщине, разрубив последнего бандита одним ударом своего меча. Ожидая, что юная красавица упадет ему в объятья со слезами благодарности, Танис был очень удивлен, когда вместо того, чтобы броситься обнимать его, девушка явно захотела придушить его.
"Зачем ты испортил мне все веселье?" яростно закричала она, добавив несколько слов, которые заставили бы покраснеть самого закаленного бойца. "Я контролировала ситуацию! Мне просто хотелось поиграть с этими тварями".
"Но я слышал, как ты кричала!" запротестовал Танис, отступая от сердитой девушки на максимально возможное расстояние.
"Я кричала?" в ярости завопила она, выхватывая меч и направляя его на полуэльфа, который отпрыгнул назад. Задохнувшись от гнева, она показала на мертвого хобгоблина, который были пришпилен к дереву кинжалом. "Это он кричал!"
Пытаясь (хотя и не слишком активно) убежать, Танис споткнулся об корень и упал на землю. Молодая женщина мгновенно оказалась рядом с ним. Но её гнев сменился восхищением, когда он присмотрелась к изящному полуэльфу. Что же насчет Таниса, то он был очарован этой дикой и прекрасной женщиной. Их поединок превратился в дружественный борцовский поединок на горе листьев - поединок, который стал очень и очень дружественным...

Путешествие на Лодке

Тем временем Флинт все еще ждал возвращения Таниса для того, чтобы начать их ежегодные путешествия. Однако у дворфа было чем заняться. Он обнаружил, что молодые люди, ставшие его друзьями, обладали определенными умениям в области магии и владения оружием, но при этом понятия не имели, как эти

умения применять. Потому Флинт и Тас решили устроить небольшой поход по берегам Озера Кристалмир.
Этот поход был очень успешен. Флинт обучил Карамона и Стурма охоте и чтению следов, за что они были благодарны ему до конца своих дней. Рейстлин собирал травы для своих заклинаний. Все шло гладко до тех пор, пока Тас не предложил всей кампании прокатиться на лодке.
Кендер "нашел" лодку (оставив группу рыбаков на берегу, к которому они причалили для того, чтобы пообедать), в которую погрузился сам Тассельхофф, дворф и молодые люди. Все получали от прогулки по озеру море удовольствия, пока Карамон - которому, пожалуй, стало чересчур весело - не попытался поймать рыбу руками. Слишком далеко высунувшись из лодки, он перевернул её, в результате чего все путешественники оказались в воде.
Рейстлин быстро сориентировался в сложившейся ситуации и нырнул под лодку, оказавшись в воздушном кармане, находившемся под перевернутой лодкой. Тем не менее, Карамон пошел ко дну, как топор. Флинт бросился к нему на помощь, тогда как Стурм и Тас - являющиеся прекрасными пловцами - перевернули лодку, обнаружив вместе с этим укрывшегося под ней Рейстлина. Затем эта троица забралась в лодку и стала дожидаться появления Флинта и Карамона. Сначала они слышали плеск и активное бульканье. Затем наступила зловещая тишина. Почуяв неладное, Тас и Стурм прыгнули в воду. Стурм вытащил Карамона, который кашлял и отплевывался, но во всех остальных отношениях остался целым и невредимым. Тас нашел дворфа, который уже наполовину захлебнулся и ошалел от страха. Пришлось приложить усилия всех четырех для того, чтобы затащить Флинта обратно в лодку. Вскоре Карамон пришел в себя и счел произошедшее прекрасной шуткой. Но Флинт продолжал лежать на дне лодки, дрожа от холода и ужаса. Единственным, что услышали от него друзья, спустя несколько часов, была клятва больше никогда не подходить к воде, во всяком случае, до конца его жизни.

Китиара и Танис

Кит и Танис вернулись в Утеху вместе. Танис был очарован этой прекрасной, молодой женщиной, хотя время от времени её жажда власти, и восхищение битвами беспокоили его. Тем не менее, всякий раз, когда он пытался серьезно обсудить это, Кит ухитрялась перевести разговор на более приятные темы.
Когда ей исполнилось двадцать четыре года, она уже славилась своей красотой. Она до сих пор коротко подстригала свои черные, кудрявые волосы, и это придавало ей особенную женственность и изящество, которые обманывали всех посторонних людей - во всяком случае, до тех пор, пока они пристально не вглядывались в её холодные, темные глаза.
Китиара так же достигла совершенства и в других областях, став бойцом, которого мог бы уважать даже её отец. Она обрела такие знания тактики и стратегии, которым завидовал сам Танис. Но где она получила все эти навыки? Где ей даровали такие знания? Всякий раз, когда он начинал расспрашивать Китиару о её прошлом, ответы Кит становились сжатыми и уклончивыми. Она говорила, что успела побывать во многих частях Ансалона, сражаясь за различных лордов то тут, то там. В конце концов, она вернулась в Утеху для того, чтобы присмотреть за своими младшими братьями. Китиара говорила о них почти с материнской гордостью, что очень нравилось полуэльфу, который находил это очаровательным.

Что же касается Таниса, то он нравился Китиаре больше, чем какой-либо другой мужчина, которого она встречала. Подобно её отцу, Китиара была способна на истинную страсть. Тем не менее, она училась на ошибках своего отца, и могла контролировать свои желания, поклявшись, что они никогда не станут на пути её амбиций.
Но сейчас она была полностью удовлетворена сложившейся ситуацией. Танис был веселым и умным спутником днем, и страстным любовником ночью. Он нравился Китиаре и тем, что был полностью отличным от неё, и она ценила его спокойный и вдумчивый характер, хотя она часто ворчала, что верность данным обязательствам не стоит служения высшему идеалу и преследованию своей главной цели в жизни. Кит часто повторяла слова своего отца - "Единственной истиной является власть".
Когда эти двое достигли Утехи, Танис повел Китиару знакомиться с Тасом и Флинтом, развлекая её многочисленными историями о похождениях этой необычной парочки. Тем не менее, они обнаружили Флинта лежащим в кровати с прострелом, который он получил в результате случая с лодкой. Они так же нашли там, к радости Китиары, её младших братьев и их друга, Стурма.

Счастливый Год

Флинт был прикован к кровати своей болезнью на протяжении многих месяцев и не смог совершить свое ежегодное путешествие. Никто не возражал против этого. Китиара внезапно обнаружила, что Утеха была не такой уж скучной, как ей казалось раньше. Она и её братья, Танис, Стурм и неутомимый кендер стали настоящими друзьями.
Лето было заполнено охотничьими и походными экспедициями. Танис рассказывал им истории об эльфах, Китиара делилась своим боевым опытом, а Тасу оставались самые фантастичные истории. Рейстлин совершенствовал свои магические умения, Карамон и Стурм все лучше и лучше овладевали искусством щита и меча, а Флинт лежал в постели и ворчал из-за того, что ему приходилось пропускать все веселье.
С приходом зимы товарищи каждый день встречались в Гостинице Последнего Приюта. Там они говорили с путешественниками и делились историями о далеких землях. К весне Флинт стал чувствовать себя гораздо лучше и начал готовиться к летнему путешествию.
Но одновременно с этим по земле ходили слухи о сгущающейся тьме. В конце концов, внимание товарищей привлекли многочисленные рассказы об ограх, гоблинах, бандитах и еще более отвратительных существах, которые появлялись в цивилизованных землях и нападали на странников. Танис предложил Флинту взять с собой Китиару и всех их друзей во время летнего путешествия в качестве дополнительной защиты. Флинт согласился, и все товарищи начали готовиться к будущим странствиям.
Тем не менее, за день до ухода их Утехи к Танису пришли Рейстлин и Карамон. Лицо Карамона было очень печально. Он попытался начать разговор, но, в конце концов, говорить пришлось его брату. Холодным и безразличным голосом, Рейстлин сказал Танису, что Китиара ушла. Она ушла днем, не сказав никому о том, куда она собирается. Она попросила своих братьев передать Танису свои наилучшие пожелания и обещание встретиться с ним осенью.
Спутники покинули Утеху на следующий день, и так началось первое из множества их будущих приключений. В ходе путешествия они видели все

больше и больше знаков, указывающих на приближающиеся беспокойные времена. Лживые священники, которые поклонялись фальшивым богам, вытягивали из людей деньги с помощью ложных проклятий. Рейстлин получал мрачное удовольствие от разоблачения подобных шарлатанов, в результате чего Карамону и Стурму приходилось спасать его, когда разозленные фанатики пытались сжечь юного чародея на костре или запереть его в глухих подземельях.
Китиара вернулась осенью, как и обещала, поприветствовав Таниса так, если бы она покинула его только вчера. Хотя сначала он был обижен и зол на молодую женщину, вскоре Танис снова стал жертвой её кривой улыбки и смеющихся глаз. В конце концов, он смирился и с её неожиданными исчезновениями.

Разделение

В год 346 на Ансалон опустилась тень. Немногие люди осмеливались путешествовать по дорогам; те, кто все же делали это, брали с собой оружие. Торговля заметно ухудшилась. Вскоре Флинт понял, что его путешествия больше не приносят ему прибыли. Он объявил о том, что собирается уйти на покой. В ту ночь, когда товарищи собрались в Гостинице Последнего Приюта, они внезапно поняли, что это может быть их последняя встреча перед долгими годами разлуки.
Стурм, которому исполнилось двадцать четыре, объявил о том, что он собирается отправиться на север, в Соламнию, чтобы найти своего отца. Китиара предложила ему отправиться с ним, объясняя это тем, что ей хочется посмотреть на север. (*Примечание Карамона: Возможно, мы так никогда и не узнаем о том, что произошло между Китиарой и Стурмом во время этого путешествия. Но очевидно, что благородный и идеалистичный юноша обнаружил истинную суть Китиары. Танис говорил, что иногда ему казалось, что Стурму хочется поговорить с ним об этом, но строгий Кодекс Чести Рыцарей запрещал ему посвящать другого человека в свои личные дела.
Что же в отношении Китиары, то истинной причиной её путешествия на север, скорее всего, было стремление встретиться с семьей её отца. По-видимому, ей так никогда и не удалось найти этих людей. После того, как Китиара покинула Стурма в Соламнии, она встретилась с Лордом Ариакасом, который был капитаном только формирующихся Драконьих Армий. Именно тогда Кит присоединилась к армии, которую ей было суждено возглавить в один из дней*).
Кит пригласила своих друзей отправиться с ними, но все они отказались. Танис сказал, и это прозвучало довольно резко, что ему нужно время для того, чтобы поразмыслить в одиночестве. На самом деле, он еще сильнее полюбил Китиару. При этом Танис знал, что любовь между человеком и эльфом может привести только к трагедии - так как Кит состарится и умрет тогда, когда Танис будет все еще довольно молодым. Он надеялся, что, покинув её и побыв на протяжении определенного времени в одиночестве, он сможет смириться со своим наследием и, возможно, обрести внутренний мир, к которому он так долго стремился. (*Примечание Карамона: До сих пор Танис не рассказывает, где он провел эти пять лет. Лорана считает, что он вообще никуда не уходил, а просто поднялся высоко в горы, надеясь одновременно утратить и обрести себя в объятиях природы*).

Рейстлин и Карамон так же отказались последовать за своей сестрой. Хотя Рейстлину исполнился всего двадцать один год, он уже был очень сильным чародеем. Хотя он был еще слишком молод для того, чтобы достичь высочайшего мастерства, как так ему еще предстояло пройти Испытание, Рейст обладал огромными амбициями и желанием достичь вершины магического искусства, и потому проводил очень много времени за книгами.
"Я и мой брат должны совершить одно очень долгое и опасное путешествие", сказал Рейстлин друзьям, и больше не упоминал об этом.
Карамон вздохнул, улыбнулся и сказал, что он готов отправиться туда, куда пожелает брат, пока там найдется несколько хобгоблинских голов, которые можно будет разбить. (*Примечание Карамона: На самом деле, это было путешествие в Башню Высокого Волшебства, где он прошел Испытание, которое столь внезапно изменило всю нашу жизнь*).
Тассельхофф заявил, что он устал раз за разом видеть то же самое. Тас сказал, что он собирается на север. Он намекнул, что с радостью отправился бы с Карамоном и Рейстлином, но молодой чародей начал так яростно возражать, что кендер сразу же отказался от этой идеи.
"Прежде всего, я собираюсь посмотреть на то, как там поживает моя семья", радостно сказал Тас. "А затем я отправлюсь туда, куда пойдут мои ноги". (*Примечание Карамона: Тас предоставил мне подробный отчет о своих путешествиях, включая абсолютно дикую историю о волосатом мамонте. К сожалению, у меня не хватило места для того, чтобы опубликовать её. Тем не менее, я могу с уверенностью сказать о том, что в будущем она обязательно будет предоставлена вам*).
Флинт проворчал, что все забыли о нем. Он услышал слухи о каких-то проблемах на его родине, и собрался отправиться туда. Когда Тас со смехом заявил, что старый дворф просто соскучился по дому, Флинт впал в ярость и вылил кендеру на голову кружку эля. (*Примечание Карамона: Флинт отправился в холмы, и во время своего путешествия как-то оказался в плену овражных дворфов, хотя он до сих пор отказывается рассказывать об этом. Тем не менее, нам удалось обнаружить того, кто может рассказать эту историю, и вскоре сможет поделиться этим рассказом и с вами*).
Разговор товарищей был прерван появлением игривой 14-летней девочки. Рыжеволосая и веснушчатая, она подкралась к Карамону и вытащила его кинжал из ножен. Карамон видел, что все вокруг смеются, но не мог понять, что происходит, пока девочка не захихикала у него за спиной. Вскочив со стула, Карамон бросился гоняться за ней по всей Гостинице, спотыкаясь об стулья и переворачивая столы. В конце концов, Отик пригрозил выкинуть обоих из своего заведения. Девочка бросила кинжал обратно его неосторожному хозяину, чуть не проткнув его насквозь, а затем исчезла на кухне.
Карамон присоединился к своим друзьям, покачивая головой. "Эта Тика является самым отвратительным ребенком, которого я когда-либо видел", произнес он. "Я представляю, как придется потрудиться её отцу для того, чтобы выдать её замуж". (*Примечание Тики: Карамон клянется, что он никогда не говорил этого, но я подслушивала за кухонной дверью и хорошо услышала его слова*).
Его друзья рассмеялись, но это был несколько вымученный смех. Вскоре они замолчали. Спутники знали, что скоро им придется расстаться. И что бы ни произошло, им было уже не вернуть старые дни веселой и счастливой юности.

В конце концов, заговорил Танис. "Каждый год те, кто окажутся в Утехе, в этот день будут приходить в Гостиницу. Так смогут встречаться хотя бы некоторые из нас. Но я хотел бы, чтобы сейчас мы поклялись, что ровно через пять лет все мы вновь соберемся здесь".
“Те из нас, кто останутся в живых, Танис”, прошептал Рейстлин.
“Я согласна принести клятву. Я вернусь через пять лет”, произнесла Китиара, опуская руку на стол и глядя на Таниса. “Если не раньше”, добавила она, улыбаясь своей кривой улыбкой.
“И я тоже вернусь через пять лет”, сказал Танис, опуская свою руку на руку Китиары. “Если не раньше”.
“Я клянусь своей честью Рыцаря, что вернусь через пять лет”, произнес Стурм, накрывая своей рукой руку Таниса.
“Я тоже буду здесь”, весело добавил Карамон, рука которого опустилась поверх скрещенных рук всех остальных.
“И я”, прошептал его близнец, изящная рука которого коснулась руки его брата.
“Не забудьте и про меня! Я то же приду сюда!” крикнул Тас, залезая на стол для того, чтобы положить свою маленькую руку поверх руки Рейстлина.
“Забудьте об этом. У меня могут быть гораздо более важные дела, чем возвращаться сюда просто для того, чтобы увидеть ваши физиономии”, проворчал старый дворф. Но он все равно сжал руки своих товарищей своими морщинистыми ладонями. “Пускай Реоркс хранит вас”, произнес он ворчливо, пока мы не встретимся вновь.
“А теперь, когда все это закончилось, мы должны идти”, произнес Рейстлин, резко поднимаясь на ноги.
“Да”, проворчал Карамон, с трудом проглатывая комок в горле.
Один за одним расходились товарищи, пока в Гостинице не остался только Флинт. И старый дворф еще долго сидел на столе, тихо вздыхая и печально покачивая ногами.

Эта история никогда не предназначалась для публикации. Написанная Трэйси и мной для использования командой разработчиков Драгонланса, она была впервые опубликована в приключении Драконы Загадки, которое редактировал Майкл Добсон, так как игроки просили нас предоставить большее количество информации об их любимых персонажах. Однако те, у кого уже есть это приключение, обнаружат, что мы отчасти пересмотрели этот материал и добавили к нему некоторую дополнительную информацию.
-Маргарет Уэйс

Военный Журнал Лорда Гунтара
Гунтар Ут Вистан

Лорд Гунтар Ут Вистан в данный момент является главой Соламнийских Рыцарей и лидером армий Совета Белокамня. В состав этих армий входят Соламнийские Рыцари, члены Совета Белокамня и те Союзники, которые не были представлены на Совете, но все равно решили оказать ему помощь. Лорд Гунтар родился в своем родовом владении, а именно Замке Вистан. расположенном на Острове Санкрист, весной 293 году АС. Первые его

кампании происходили на Соламнийских Равнинах, возле Вингаардской Твердыни, где он помогал Лорду Светлому Мечу в борьбе с вторгшимися хобгоблинами, нападение которых совпало с восстанием крестьян. Это научило его не только тактике, но и важности политики (все дело в том, что восстание спровоцировали молодые, мятежные рыцари).
Несмотря на множественные успехи, как на поле боя, так и за его пределами, Лорда Гунтара больше всего почитают за его деяния во время Войны Копья. Следующие отрывки были взяты из военного журнала Лорда Гунтара, который он предоставил нам.

-Карамон Маджере

Корни Войны Копья лежат еще в Великом Катаклизме, который заставил содрогнуться весь Ансалон, и сокрушил прежние империи. Злые драконы, изгнанные много веков назад, пробудились от своего сна в результате интриг Королевы Тьмы и вернулись в земли своих предков. После этого, война стала неотвратимой.
Драконы заключили противоестественный союз со злыми людьми. Это привело к тому, что в Халькистовых Горах сформировалась первая Драконья Армия Владык Драконов. Все поселения, расположенные в данном регионе, включая и душный порт Оплот, пали под ударами этих жестоких орд.
Первое испытание Драконьих Армий ожидало их после того, как летом 348 года они покинули Таман Бусук и вышли к Нордмаару. В результате того, что драконы нанесли удар по передним линиям северян, разорвав их защитные порядки, Нордмаар пал. Столица этой земли, Северная Твердыня, сдалась, тогда как Валькинорд, основной порт Нордмаара, был предан огню.
Воодушевленные успехом, Драконьи Армии повернули на юго-восток, осенью 348 года. Почему они отправились на восток, а не на запад, где расстилались Соламнийские Равнины, до сих пор остается для меня загадкой. С точки зрения тактического преимущества, Соламния была гораздо важнее, чем восточные королевства и, кроме того, могла предоставить гораздо более значительные ресурсы. Я могут только предположить, что это объяснялось страхом и уважением, которые наши противники испытывали к Соламнийским Рыцарям. В тот момент, Рыцарство было единственной силой, которая могла оказать им организованное сопротивлением. Тем не менее, нам очень повезло, что они не решились атаковать Соламнию, так как в это время Рыцарство не было готово к войне, ибо его разрывали политические и внутренние противоречия.
Королевство людей Кхур присоединилось к Владыкам Драконов уже в первые месяцы 349 года, считая, что тем самым обретет огромное преимущество над окрестными землями. Земли кендеров, к которым относились Балифор и Гудлунд, были оккупированы Владыками Драконов (хотя сами они потом об этом горько пожалели).
Весной 349 года, драконьи орды направились к Сильванести, исконной земле эльфов. Сильванести было самым древним из оставшихся на Кринне королевств. Пережив Катаклизм (в котором они обвиняли людей), эльфы этой земли закрыли свои границы от внешнего мира. Начавшаяся война оказалась тяжелой и кровопролитной для обеих сторон. В конце концов, тылы эльфов истощились, они были вынуждены покинуть свои владения. (Это будет описано более подробно в последующих разделах).

В этот момент, Владыки Драконов решили остановиться и перегруппировать свои силы. Потерявшие много воинов и сил в результате затянувшейся и кровопролитной войны с эльфами, Драконьи Армии провели остаток года, отдыхая и восстанавливая свою прежнюю мощь.
Кроме того, Драконьим Армиям необходимо было восстановить линии снабжения. В предшествующие Катаклизму столетия, армии в основном полагались на жрецов и магов, занимающихся снабжением армий. К примеру, в те времена каждый боевой отряд сопровождался жрецом, отвечающим за обеспечение солдат пищей и водой.
После исчезновения истинных жрецов после Катаклизма и последующего уменьшения количество волшебников во времена второй половины Эры Силы, снабжение армий снова опустилось до варварского использования примитивных обозов. Даже Драконьи Армии, драконы которых постоянно наносили удары по линиям снабжения войск Белокамня, не могли полностью обеспечить себя необходимыми ресурсами.
Сбор фуража на марше был несколько более эффективным, но не мог долго кормить значительные силы. Именно потому, Драконьим Армиям пришлось научиться защищать свои линии снабжения от их конца до самого их начала, как это со временем начали делать и силы Белокамня.
Весной 351 года, Драконьи Армии нанесли удар по Соламнии и югу. Силы Красного Крыла под командованием Ариакаса, Императора Драконов Тьмы, ударили через Ущелье Тротила, в чем им помогли силы предателей Лемиша и хобгоблинов Тротила. Жители Равнин, которые обвиняли Рыцарство в наступлении Катаклизма (и во всех остальных своих проблемах), изгнали их из своих земель, чем только ослабили свои силы.
Хорошо обученные и безжалостные Драконьи Армии прошли через Соламнийские Равнины, как нож сквозь масло, оставляя за собой выжженную землю, обагренную кровью невинных. Те герои, которые пытались противостоять им, были отброшены назад, и остатки защитников Равнин смогли объединиться только возле Телгаарда и Солантуса. Драконы Такхизис, Королевы Тьмы, завладели небесами, и быстрое наступление её войск отрезало нас от большей части наших союзников. Наше отступление из Соламнии вскоре перешло в открытое бегство, несмотря на все наши попытки удержаться на нашей земле.
Небольшой отряд рыцарей прибыл в Башню Высокого Жреца для того, чтобы закрыть дорогу к Палантасу. Армия этого города бездействовала на протяжении всей зимы, так и не оказав какой-либо помощи тем рыцарям, которые защищали перевал. Правители Палантаса не видели драконьего огня, и потому не считали приближающегося противника значительной опасностью. В конце концов, нам удалось отправить к Башне подмогу, хотя она все равно была очень незначительной. Мы можем только восхищаться отвагой и честью рыцарей, которые удерживали перевал на протяжении целой зимы. Северная кампания практически замерла, хотя снег на перевале оставался красным на протяжении всей зимы.
На юге Драконьи Армии продолжали свое победное шествие, поглотив дворфов Закара и оккупировав в большинстве своем покинутые земли Нового Берега. Шэлси и Южного Тротила. Этой операцией командовал Верминаард, возглавляющий Красное Крыло Драконьих Армий. Драконья Армия прошла через Абанасийский Полуостров и направилась на юг, в сторону дворфийского королевства Торбардин, хотя его защитникам и удалось отразить удар.

Опасность, которую представляла собой эта орда, заставила эльфов Квалинести покинуть свои земли. И Квалинести, и Сильванести объединились на Южном Эрготе весной 352 года. Тем не менее, ни один из эльфийских народов не собирался помогать другому, и война между ними казалась неизбежной.
Зима 352 года стала спасением для запада. Представители большей части свободных народов собрались в Белокамне на Санкристе на протяжении этих месяцев и смогли заключить союз. Кроме того, в это время произошло много других событий. Вновь были обретены Драконьи Копья и в мир вернулись добрые драконы, что позволило Рыцарям бросить вызов злу, которое правило небом.
Теперь мы с новыми силами начали двигаться вперед по Соламнийским Равнинам. Хотя враг был хитрым и многочисленным, мы чувствовали, что победа будет нашей. Тем не менее, любое усиление армий Такхизис могло вновь склонить чашу весов не в нашу пользу.

Падение Сильванести

Ни одно цивилизованное территориальное объединение не существовало дольше, чем королевство высоких эльфов Сильванести. Возникшее в далекие времена Сильваноса, великого прародителя эльфийской цивилизации, Сильванести обычно связывают с Эрой Света. С этого времени, ни одной силе не удавалось сокрушить его. Оно пережило две предыдущих Драконьих Войны, несмотря на то, что в обоих случаях было объектом нападения драконов. Более того, Сильванести удалось пережить даже Катаклизм.
Но события лета 349 положили конец его величественному существованию. Отряды 1-ой, 2-ой и 3-ей Синих Драконьих Армий, а так же войска 3-ей, 4-ой, 5-ой, 6-ой и 7-ой Красных, пересекли южную границу Кхура и вторглись в леса Сильванести. Их поддерживали только что сформированные войска Кхуро-Таракской Империи, которыми командовали Владыки Драконов.
Несмотря на активные действия драконов с воздуха и применение Владыками темной магии, атакующие войска вскоре завязли в густых лесах Сильванести. Эльфы, использовавшие лесной ландшафт для организации гибкой и быстро реагирующей защиты, фактически смогли остановить исполинскую армию.
Тем не менее, им пришлось заплатить за это огромную цену. Тактика временного отступления с последующим окружением приносила свои плоды в борьбе с яростными драконьими силами, но вместе с тем и постепенно изматывала эльфов. Значительные потери быстро истощали ресурсы обеих сторон.
Спустя несколько месяцев безрезультатной, хотя и кровавой войны, линии снабжения Сильванести начал давать сбои. Причины этого до сих про неясны, и эльфы никогда не обсуждали это с представителями других рас. Как бы то ни было, силы королевства Сильванести были подорваны, и его жители бежали на запад.
Тем не менее, оставшиеся в лесах эльфийские отряды, пускай даже лишенные снабжения и плохо организованные, продолжали представлять собой значительную угрозу. Хотя эльфы понимали, что им не удастся спасти свое королевство, они могли выиграть время для своих отступающих сородичей. Силы эльфов, сконцентрированные на севере, практически полностью состояли из Диких Бегунов, и их дикая, яростная природа, прекрасно подходила для этой

задачи. В результате этого, несмотря на поражение эльфов, война с Сильванести обошлась Владыкам Драконов очень дорого.

Соламнийские Равнины

Битва за Соламнию должна была стать решающей для Владык Драконов. Соламния была колыбелью Рыцарства и правосудия. Именно она была родиной героев прошлого, которые некогда побеждали Такхизис. Одно её упоминание вселяло страх в сердца тех, кто поднимал оружие против слабых и невинных... Кроме того, Соламнийские Равнины была не только политическим и географическим барьером, но и хлебной корзиной западного Ансалона. Контроль над Равнинами вполне мог принести Владыкам окончательную победу в войне.
Многие армии Синего и Красного Драконьего Крыльев вторглись на равнины летом 351 года. Синее Крыло пересекло Восточные Дебри и направилось к Каламану, после чего повернуло на запад, обогнув северный край Даргаардских Гор и спустившись вниз по реке Вингаард к Вингаардской Твердыне. Красное Крыло, в союзе с хобгоблинами, прошло через Ущелье Тротил и отправилось на запад к Солантусу.
Нарушив все заключенные ранее договоренности, предатели Лемиша присоединились к быстро продвигающимся Драконьим Армиям и осадили Солантус, расположенный на северных склонах Гранатных Гор. К счастью, отрядам соламнийцев Каэргота удалось задержать врага в Телгаардском Ущелье и тем самым защитить западное побережье Соламнии.
На северном фронте, Синее Крыло быстро осадило Вингаардскую Твердыню, которая представляла собой ключ к северо-западным Равнинам. Силам Вингаарда не удалось удержать цитадель, и потому они отступили на запад к Башне Высокого Жреца.
И северное, и южное Драконьи Крылья опасно растянули свои линии снабжения. В результате этого их продвижение замедлилось, что привело к началу зимней войны. На юге началась горькая и отчаянная борьба между двумя яростными силами.
На севере, в сердцах Владык Драконов горела всего одна цель: Палантас. Это был единственный порт, оставшийся незатронутый Катаклизмом, флот которого сохранил силу и величие древних времен. Это была добыча, которую нельзя было оставить без внимания.
Тем не менее, этого не понимали жители самого Палантаса. Они упрямо считали, что Драконья Империя не тронет их потому, что они являются центром мировой культуры. Эта наивная вера едва не стоила великому городу свободы. Драконы даровали Владыкам Драконов власть над небесами, сделав защиту Палантаса сложной, почти безнадежной. Тем не менее, в самый темный час, драконы Добра вновь вернулись в мир. Объединившись с силами Белокамня, они изменили ход войны...

Удар Кендеров

Самое позорное поражение Драконьим Армиям было нанесено кендерами Хило. Кендеры (непредсказуемая раса, представителей которой предпочитали избегать все здравомыслящие существа) доказали то, что они являются в

одинаковой степени упорными и жизнерадостными. И я благодарен Паладайну за то, что по чистой случайности, мне повезло стать свидетелем этого.
Из-за урона, нанесенному моему кораблю, *Короне Регента*, в сражении, нам требовался ремонт. Именно потому мы решили временно остановиться в кендерском порту Хило. Именно там мы стали свидетелями изобретательности этой низкорослой расы.
Владыкам Драконов удалось высадить армию в Северном Эрготе под командованием жестокого хобгоблина, которого звали Тоэдом. По стандартам Владык Драконов это была слабая армия, состоящая в основном из гоблинов и хобгоблинов, но она представляла смертельную опасность для кендеров этого полуострова.
Эти злобные силы никогда не удалось бы разгромить, если бы кендеры не объединились под командованием Кронина Чертополоха. Кронин был очень необычным кендером. Хотя он был беспокойным и капризным, он так же обладал чувством долга, цели и даром лидера.
Кронину удалось объединить различные кланы кендеров Хило. Эти кланы объединились потому, что Кронин предложил нечто менее скучное, чем их предыдущая жизнь (хотя некоторые кланы кендеров заявляли, что действительно весело будет стать подданными Владык Драконов и послать им в качестве дани их старых, скучающих товарищей).
Силы Тоэда атаковали порт в тот же день, когда мы прибыли, и потому мы стали свидетелями очень необычного сражения. Армия кендеров двигалась по городу очень хаотично. Мне даже показалось, будто в Хило планируется карнавала. В конце концов, кендеры выстроились тонким строем к северу от города, когда к нему приблизилась армия Тьмы.
А затем кендеры начали издеваться над ней! В это мгновение я понял, что у кендеров слово действительно сильнее меча. Мои уши никогда раньше не слышали столько оскорблений и издевок, которые они метали во врагов. Конечно же, хобгоблины впали в ярость, атакуя кендеров без какого-либо порядка или строя.
Но это так же было частью плана Кронина. Кендеры бросились назад (в притворном ужасе), заманив монстров в узкий коридор смерти. Затем, последовала быстрая и безжалостная атака, после чего окруженные хобгоблины были просто вырезаны. В этот день, силы зла потерпели сокрушительное поражение от рук кендеров.

Осада Каламана

Расположенный на северном берегу Ансалона, Каламан был ключевым по важности портом для Владык Драконов, так как он представлял собой связывающее звено между пиратскими базами минотавров в Водовороте и центральным командованием в Оплоте. Кроме того, захватив этот город, они смогли бы отбросить силы Белокамня и изменить ход войны. И, наконец, Китиара, Темная Леди, имела свои собственные счеты к командующему силами Каламана, Лоране, так как именно она победила Китиару возле Башни Высокого Жреца, и теперь Золотой Генерал защищал Каламан.
Защитные укрепления Каламана были одними из лучших на Ансалоне. Сам порт был прикрыт с севера широким заливом, который постепенно переходил в открытое море. Быстрые воды реки Вингаард на западе препятствовали

большим передвижениям сил. Городские стены закрывали город с юга, и были рассчитаны на то, чтобы сдержать любые наземные силы.
Но у Каламана не было крыши, которая защитила бы его с воздуха. У Владык Драконов появилась новое оружие, способное вновь изменить ход войны. С юга к городу приближалась огромная цитадель, построенная на двигающейся скале. Она летела по небу без каких-либо усилий. В её стенах скрывались армии драконидов и драконов. Вся эта конструкция заняла позицию над Каламаном и приготовилась высадить находящихся внутри солдат.
Хотя на стороне защитников Каламана сражались добрые драконы, битва все не стихала, и с каждым часом ряды защитников все сильнее и сильнее редели.
Тем не менее, ситуация была спасена благодаря тому, что эльфийский лорд, Гилтанас, и серебряная драконица, которую звали Сильварой, смогли высадиться в летающей цитадели и захватить её, в результате чего она опустилась на землю. В конце концов, Китиаре удалось отбить цитадель, но для этого ей пришлось снять осаду с города, который несмотря ни на что выстоял.

Заметки Лорда Гунтара о Драконах

Кринн является миром, который оказался между двух безгранично могучих существ: Королевы Тьмы, Такхизис, и Небесного Паладина, Паладайна.
Королева Тьмы некогда пыталась захватить Кринн с помощью своих слуг во время первых трех Драконьих Войн, которые происходили во время Эры Мечтаний. Последняя Драконья Война продолжалась три сотни лет и закончилась только тогда, когда Хума, Соламнийский Рыцарь, победил Такхизис и изгнал её с Кринна с помощью Драконьего Копья. Во всяком случае, так говорится в легендах. Мудрецы до сих пор спорили о том, обладал ли Хума другими артефактами или союзниками, которые позволили ему превозмочь Королеву Тьмы (и вообще имел ли Хума какое-то отношение к изгнанию Такхизис).
Такхизис бежала в Бездну. Там она долгое время проклинала свое поражение и планировала будущее возвращение. Все злые драконы погрузились в сон, когда Такхизис была изгнана из мира. Этот сон представлял собой таинственное объединение дракона с самими землей и камнем Кринна, материалом, из которого некогда были созданы драконы. В этом сне драконы могли пребывать бесконечное количество времени, пока их кто-то не оживит.
Паладайн и добрые драконы так же покинули в это время мир, хотя и сделали это по своей собственной воле. Паладайн ушел в другую вселенную, расположенную где-то "за пределами неба". Он хотел сохранить равновесие в мире, а в соответствии с ним после ухода Такхизис, должны были ослабеть и силы добра. Большая часть добрых драконов по просьбе Паладайна так же заснула в глубинах земли. Но несколько добрых драконов остались на Кринне и после Эры Мечтаний. Они стали хранителями могущественных артефактов. Они оставались вдали от цивилизации и избегали людей.
В легендах говорится о том, что некоторые добрые драконы покинули земли Ансалона, отправившись в место, известно, как Остров Драконов, который находится неизвестно где и всегда окутан туманами. Больше о нем неизвестно ничего.
Только Такхизис и Паладайн, как говорят некоторые, могли заставить дракона пробудиться от сна. Неизвестно, действительно ли Такхизис пробудила злых драконов перед Войной Копья, хотя точно можно говорить о том, кто сделал

это, несет ответственность за создание драконидов, которые ранее не были известны на Кринне.

Мотивы и Цели Драконов

Злые драконы Кринна не похожи на драконов других миров. Они поддерживают близкие связи с людьми, злыми нелюдями, гуманоидами и драконидами и хорошо организованы. Основной их миссией является поиск человека, известного, как Берем-Странник, Вечный Человек и Человек Зеленого Камня. Неизвестно, почему драконы ищут этого человека; немногие вообще догадываются о том, что они делают это.
Вторая цель Такхизис и злых драконов состоит в обретении временной власти над другими расами; именно потому они принесли на Кринн войну. Драконы никогда не подчиняются кому-либо, даже командующему ими Владыке Драконов, хотя они работают с ними приблизительно наравне, так как у них одна цель - захватить Кринн. Предполагается, что союз злых драконов разрушится, если их лидер (Такхизис) будет уничтожен или изгнан, но в данный момент это кажется абсолютно невыполнимой задачей.
Немногочисленные добрые драконы, оставшиеся на Крине, не стремятся к власти. Вместо этого, они защищают идеалы добра и выполняют свои собственные миссии. Почему добрые драконы не присоединились к армиям Добра, в борьбе со злыми драконами, остается вопросом, ответа на который жители Кринна не знают до сих пор.
Немногие драконы Кринна посвящают свою жизнь сбору сокровищ и замкнутому существованию. Любой злой дракон, логово которого находится вдали от места проживания других разумных рас, скорее всего, преследует какую-либо тайную цель. Он может быть разведчиком армии драконидов или шпионом, который наблюдает за горной тропой, или же просто отдыхать перед новой миссией. Он может быть ранен в какой-то битве; в том случае, если дракону удастся спокойно отдохнуть, он сможет позже восстановить свои силы в полной мере.
Любой добрый дракон, с которым герои встретятся на Кринне, вряд ли захочет оказать им помощь. Он может помочь только в случае крайней необходимости, да и то эта помощь будет минимальной. Драконы не дают какого-либо объяснения своему поведению, хотя они явно тяготятся этим. Они упоминают только о некой "Клятве", а затем исчезают.

Владыки Драконов

Драконы, которые служат Такхизис, довольно часто действуют вместе с человеческими, гуманоидными и драконидскими армиями. Практически все они сопровождаются злыми людьми, гуманоидами, нелюдями или драконидами, которые выступают в роли более или менее равных партнеров и союзников. Владыки Драконов являются довольно могущественными, безжалостными и эгоистичными. (Последнее качество является очень полезным при работе с партнером-драконом - даже маленькие драконы обладают огромным самомнением и презирают любого, у кого мало уверенности в себе или слабая воля).

Дворфы, кендеры и гномы не могут стать Владыками Драконов, хотя некоторые злые дворфы могут помогать им. Основную массу Владык составляют люди и дракониды. Темные эльфы и хобгоблины иногда становятся Владыками Драконов, но это бывает очень и очень редко.

Нынешний Конфликт

Двумя наиболее распространенными разновидностями драконов, которые принимали участие в Войне Копья, были синие драконы (которые сейчас движутся через северные и центральные районы Соламнии) и красные драконы (направляющиеся к Тарсису через южную Соламнию и Абанасинию). Известно о существовании нескольких зеленых драконов, которые сторожат Сильванести, и белых драконов, которые живут к югу от Тарсиса, где-то возле Ледника Ледяной Стены. Черные Драконьи Армии до сих пор не могут объединиться и пока стараются поддерживать Красные Драконьи Армии в Абанасинии. Черных драконов так же видели в Нордмааре, куда они пришли из Великих Болот. Драконьи Армии объединяются под предводительством Ариакаса, Владыки Драконов, который называет себя "Императором" Ансалона. Ариакас наиболее активно работает с красными драконами Кринна, и считает, что ему приказывает сама Такхизис.
Моряки и обитатели прибрежных районов (которые до сих пор верят в рассказы о существовании морских эльфов) все чаще рассказывают о том, что в окружающих Ансалон океанах появились монстры, известные, как морские драконы. Вполне возможно, что в глубинах вод идет война между разумными обитателями моря и морскими драконами, но жителям суши известно об этом конфликте очень немногое.

Тактика Драконов

Драконы Кринна являются могучими существами, и они знают это. Они являются - и должны быть - самыми устрашающими противниками, способными вселить благоговейный страх в сердца каждого, кто встречается с ними.
Нет ничего более пугающего, чем летящий дракон. Когда драконы летят на полной скорости, то они мчатся над миром, подобно ветру, хотя их маневренность не настолько хороша. Когда они вступают в сражение с наземными существами, драконы уменьшают свою скорость в два раза, что улучшает их маневренность. Если драконы летят еще медленнее, то они постепенно начинают снижаться. Кроме того, они могут набирать высоту с половиной своей обычной скорости или нырять вниз с удвоенной быстротой. Драконы так же могут парить, хотя и не на слишком больших расстояниях. Если дракон останавливается во время набора высоты, он может повернуться на 120 градусов и нырнуть вниз для того, чтобы восстановить скорость. Драконы не могут подниматься выше 10,000 футов, так как в более высоких слоях атмосферы воздух становится слишком разреженным.
При атаке с воздуха дракон в первую очередь использует свое разящее дыхание и свою способность вызывать драконий страх, проносясь над своими противниками, а затем поднимаясь высоко в небо. Летящий дракон так же может нырнуть вниз и нанести удар зубами или когтями. Драконы не могут

использовать заклинания в полете, но они способны делать это на земле или во время планирования.
Драконы сначала дважды используют свое разящее дыхание, а затем дожидаются подходящего момента для того, чтобы использовать свою третью разящую атаку.
Драконы являются довольно высокомерными существами и могут отказаться сражаться, если это не отвечает их собственным планам. В случае с использованием магических заклинаний, они часто применяют их до сражения для того, чтобы избежать конфликта, ослабить своих противников или добиться преимущества. В бою драконы используют заклинания только в том случае, если они проигрывают сражение.
Драконы являются очень умными противниками. Они прекрасно умеют имитировать смерть, сон или потерю создания, обманывая тем самым своих противников. Они могут видеть, слышать и обонять гораздо лучше, чем большинство других обитателей Кринна и они могут обнаружить скрытых, и даже невидимых противников. Их очень редко удается ошарашить.
Драконы изменяют свою тактику в зависимости от ситуации, как, впрочем, и все остальные разумные существа. Следующие тактики используются ими наиболее часто.
1. Драконы остаются в воздухе так долго, как это только возможно для того, чтобы вызывать у своих противников страх и оставаться вдали от метательных снарядов.
2. На земле драконы никогда не бросаются на противников с колющим оружием!
3. Если в районе битвы много пыли или грязи, то драконы начинают наносить удары крыльями, поднимая облака листьев и пыли для того, чтобы ослепить бойцов и нарушить концентрацию магов.
4. Драконы могут использовать различные средства убеждения и даже давать различные обещания для того, чтобы выбраться из опасной ситуации.
Способность вызывать страх является одной из наиболее опасных возможностей драконов. Большая часть их противников сразу же впадает в панику и бросается бежать. Эта способность действует даже на драконидов.

Драконы Кринна

Злые Драконы

Черные Драконы

Черные Драконы обычно встречаются в болотах или топях, хотя они так же обладают подземными логовами. Некоторые считают, что их любовь к темным, пещерным логовам, связана с тем, что они особенно чувствительны к свету.
Обычно превышающие 30 футов в длину, Черные Драконы чаще всего атакуют своих противников с помощью зубов и когтей, и обрушивают на них потоки смертоносной кислоты.
Черные Драконы умеют говорить, как на тайном языке драконов, так и на других языках, включая язык магов. Излюбленным заклинанием Черных Драконов является заклинание *Тьмы*, которое они используют для того, чтобы скрыть свои передвижения во время атаки.

Из-за того, что они являются очень независимыми и обычно повинуются приказам только тогда, когда это отвечает их собственным целям, Черные Драконы довольно редко использовались Владыками Драконов во время нападений на города во время Войны Копья. Они больше ценятся в качестве хранителей ценных артефактов и шпионов.
Именно так Спутники встретили Оникс, Черную Драконицу, которая стерегла Диски Мишакаль в руинах Кзак Царота.

Синие Драконы

Хотя Синие Драконы живут в пещерах, подобно другим представителям своего рода, они предпочитают пустыни и засушливые районы Кринна. Синие Драконы являются большими существами, длина которых достигает сорока двух футов. Они сражаются с помощью зубов и клыков, но самой смертоносной формой их атак являются молнии. Благодаря этому, Синие Драконы очень полезны при нападении на укрепленные крепости и башни.
Синие Драконы являются более коммуникабельными, чем большая часть их сородичей. Они подчиняются приказам и умеют действовать и сражаться вместе. В результате этого Владыки Драконов считают их своими верными союзниками. Они говорят как на своем собственном языке, так и на других языках, включая язык магов. Фактически, Синие Драконы являются очень умелыми заклинателями.
Синий Дракон Китиары, Скай, известен среди своих родичей непоколебимой верностью своей Темной Леди.

Зеленые Драконы

Выделяющиеся даже среди злых драконов своим жестоким характером и отвратительным нравом, Зеленые Драконы обычно живут в диких, лесистых районах. Они подчиняются приказам, но только в том случае, если они исходят от тех, кому стоит подчиняться. Любому Владыке, который теряет уважение Зеленого Дракона, лучше вести себя как можно более осторожно.
Достигающие тридцати шести футов в длину, Зеленые Драконы атакуют своих противников зубами и когтями, а так же могут создавать облака смертельного хлорного газа. Умные и хитрые, Зеленые Драконы предпочитают использовать магию и предательство, а не прямые атаки. Из-за этого, они чаще всего используются не для крупномасштабных наступлений, а в других, более зловещих целях.
Циан Кровавый Губитель, Зеленый Дракон, несет ответственность за ужасное преображение эльфийской родины, Сильванести, которое произошло в результате того, что Циан нашептал ужасные кошмары в уши Короля Лорака. Так же известно о том, что Циан Кровавый Губитель служил великому архимагу Рейстлину после войны.

Красные Драконы

Обладающие огненным дыханием и выдающимся интеллектом, Красные Драконы являются излюбленными орудиями Владык Драконов. Будучи самыми яростными и смертоносными из всех драконов, за исключением только самой

Королевы, Красные Драконы обладают огромными телами, длина которых превышает сорок восемь футов.
Хотя обычно они не слишком любят подчиняться приказам, Красные Драконы обожают поджигать города, грабить и убивать. Они быстро учатся работать в "крыльях", предназначенных для одновременной атаки противников и организованной защиты от них.
Красные Драконы прежде всего верны своей Королеве, а только потом уже Владыкам Драконов. Именно потому, Красные Драконы так активно ищут Берема, Вечного Человека, который мешает Темной Королеве вернуться на Кринн.
Уголь, Красный Дракон Лорда Верминаарда, принимал участие в сожжении Утехи, падении Пакс Таркаса и других ужасных деяниях, которые происходили на Ансалоне во время Войны Копья. Уголь погиб в сражении с одной из представительниц своего рода - Красной Драконицей, которую звали Пламенеющая - что является еще одним доказательством того, что зло, в конце концов, обращается против самого себя.

Белые Драконы

Довольно сильно отличающиеся от остальных своих родичей, Белые Драконы не только научились адаптироваться к холоду, но и предпочли жизнь в заснеженных землях Ледяной Стены. Достаточно небольшие - всего двадцать четыре фута в длину - и не такие умные, как другие их сородичи, Белые Драконы используются в разведывательных целях и для защиты Ледяной Стены, довольно незначительного и безлюдного региона на юге Ансалона.
Белые Драконы атакуют своих противников зубами и когтями, и могут обрушивать на них конусы холода. Из-за их низкого интеллекта, немногие Белые Драконы умеют применять магические заклинания.
Пурга, Белая Драконица, прислуживающая злому волшебнику Феал-Тасу, была ранена стрелой Лораны во время нападения на спутников у берегов Южного Эргота.

Добрые Драконы

Латунные Драконы

Латунные Драконы обитают в засушливых, песчаных регионах. Достаточно небольшие - всего около тридцати футов в длину - Латунные Драконы являются шумными и вспыльчивыми, и так же склонными к эгоизму. Величайшей слабостью Латунных Драконов является их любовь к болтовне. Они способны говорить абсолютно ни о чем на протяжении многих часов, и могут отправиться в путешествие с отрядом авантюристов просто ради того, чтобы пообщаться с ними.
Латунные Драконы используют в бою зубы и когти, хотя они так же обладают двумя разновидностями разящего дыхания. Они могут усыплять своих врагов с помощью усыпляющего газа, тогда как устрашающий газ способен обратить их противников в паническое бегство.
Латунные Драконы говорят на множестве различных языков (причину этого сложно не понять). К их числу относится и язык магии.

Бронзовые Драконы

Обожающие сражения и поединки, Бронзовые Драконы являются довольно большими существами, длина которых достигает сорока двух футов. Они предпочитают обитать возле больших водоемов, подобных озерам или океанам. Они очень интересуются делами людей. В древние времена считалось, что они принимали облик домашних зверей только для того, чтобы побольше находиться рядом с людьми.
Бронзовые Драконы атакуют своих противников зубами и когтями, или же применяют одну из двух форм своего разящего дыхания - молнию или облако отталкивающего газа, которое удерживает их врагов на расстоянии. Они говорят на множестве различных языков, включая язык магии.
Бронзовый Дракон, Хирсах, которого со временем стали называть "Драконом Тассельхоффа", является единственным драконом, который когда-либо согласился на то, чтобы на нем летели кендер с дворфом. (Тас часто рассказывал о том, что Хирсах сопровождал его во время определенных приключений, происходивших в ходе Войны. Если это так, то это очень несвойственно для этих, достаточно здравомыслящих драконов).

Медные Драконы

Медные Драконы живут в скалистых, горных регионах. Хотя в большинстве своем они добры, Медные Драконы очень любят сокровища и практически всегда задаются вопросом: "А что я от этого получу?".
Достигающие тридцати шести футов в длину, Медные Драконы атакуют с помощью зубов и когтей, или же одной из двух разновидностей своего разящего дыхания: кислоты или замедляющего газа, который заставляет любого их врага атаковать или убегать со скоростью улитки. Они говорят на множестве различных языков, включая и магический.

Золотые Драконы

Самые величественные (во всяком случае, с их точки зрения) из всех драконов, Золотые Драконы являются большими существами, длина которых превышает пятьдесят футов. Они могут обитать практически в любых климатических условиях, но их логова всегда сделаны из камня - будь это пещера или замок. Они обладают способностью превращаться в различных существ, и потому часто скрываются в обличье животных или людей. Тем не менее, они делают это довольно редко, считая пребывание в столь маленьких телах унизительным. Золотые Драконы атакуют с помощью зубов и когтей или же своего разящего дыхания. Это может быть огонь или же хлористый газ, обрушивающийся на их жертв. Золотые Драконы так же обладают исключительными познаниями в магии - даже самые молодые из них. Будучи очень интеллектуальные, Золотые Драконы редко используют магические книги.
Пирит, самый древний из Золотых Драконов, живущих на Кринне, был спутником известного волшебника, Фисбена Легендарного.

Серебряные Драконы

Безусловно, наиболее любимыми людьми драконами являются Серебряные, так как именно они больше всего заботятся о людях Кринна. Достигая в длину приблизительно сорока восьми футов, Серебряные Драконы обладают способностью превращаться в людей и эльфов. В отличие от Золотых Драконов, Серебряные, кажется, иногда предпочитают эти обличья своим истинным телам. Они обожают проводить время с людьми и эльфами, и помогать им. К сожалению, Серебряные Драконы иногда влюбляются в смертных.
Серебряные Драконы атакуют своих противников с помощью зубов и когтей или же применяют одну из двух разновидностей разящего дыхания - конус мороза или конус усыпляющего газа. Чаще всего они говорят на человеческом или эльфийском языках. Серебряные Драконы являются превосходными магами.
Наиболее известной Серебряной Драконицей является Сильвара, которая чаще всего использовала обличье эльфийки-Каганести. Будучи сестрой драконицы, которая полюбила Хуму, Сильваре так же было суждено влюбиться в смертного - Гилтанаса, принца эльфов Квалинести. Их любовь так же оказалось трагической, так как Гилтанасу так и не удалось смириться с истинной природой Сильвары. Никому не известно, что случилось с ними. В данный момент считается, что и Гилтанас, и Сильвара исчезли с лица земли. Мы не слышали о них уже много лет и - хотя об этой паре до сих пор ходят странные слухи - мы скорбим о них, как о мертвых.

Боги

Такхизис, Всебесцветная Драконица
Королева Тьмы

Хотя Такхизис может принимать любой облик, начиная прекраснейшей из женщин, и заканчивая устрашающей Темной Воительницей, её излюбленным обликом является пятиголовая, хроматическая драконица. В этом облике длина её тела превышает шестьдесят футов, она обладает пятью головами, каждая из которых имеет свой цвет (белый, зеленый, синий, красный и черный) и свои особенности.
Она может одновременно атаковать пятью своими головами, каждая из которых обладает своим собственным разящим дыханием - морозом, отравляющим газом, молнией, огнем и кислотой. Кроме того, каждя из голов, может (независимо от других) применять магические заклинания.
Запертая в Бездне благодаря героизму и самопожертвованию Хумы, Такхизис никогда не оставляла свои попытки вернуться обратно в мир. Её созвездие висит высоко в ночном небе, всегда оказываясь прямо напротив созвездия Паладайна, Платинового Дракона - оба этих божества пристально следят друг за другом. И только маятник миров раскачивается между ними.

Паладайн, Планитовый Дракон
Бог Света

Бог Добра, Паладайн, обладает множеством имен среди различных рас мира. (Одним из наиболее известных является Фисбен Легендарный). В его драконьем облике, Паладайн, действительно внушает почтение. (К сожалению, это не относится к тому же Фисбену). Обладающий приблизительно 72 футами в

длину, Платиновый Дракон может атаковать своих противников зубами, когтям или одной из трех разновидностей своего разящего дыхания. К ним относится поток холода, замораживающий всех противников, облако пара, которое превращает тело жертвы в газ, и звуковая вибрация, которая разрушает камень. Он обладает огромными познаниями в магии волшебников, и, кроме того, умеет накладывать заклинания жрецов. Паладайн очень любит бродить по Кринну в облике старого, сумасшедшего волшебника, иногда сопровождаемый спутником, которым является дряхлый золотой дракон Пирит.

Соламнийские Рыцари

Орден Соламнийских Рыцарей возник приблизительно за две тысячи лет до начала Войны Копья, поднявшись, подобно фениксу, из углей империи Эргота. В те дни, острова Эргота были одним целым с континентом, и еще не были отделены от Ансалона. Именно там в Эру Мечтаний возник Эргот. Но с течением лет Эргот стал исполинской империей, которой уже нельзя было достаточно эффективно управлять.

Тал Палик, был самым худшим из долгой линии владык империи, являясь упрямым и недалеким императором; он умел только одно - править своими подданными железной рукой. Главной для него была его армия рыцарей. Он тратил на эту армию огромные деньги, ослабляя финансовую систему империи и вытягивая из крестьян последние гроши.

Жители восточных равнин Эргота были гордым, благородным и независимым народом, и вскоре восстали против императора. Но Тал Палик уже давно боялся чего-то подобного, и потому хорошо приготовился к восстанию. Он призвал капитана своей стражи, Винаса Соламнуса, и приказал ему и его рыцарям разобраться с повстанцами.

Винас Соламнус, командир дворцовой стражи Далтигота, был благочестивым человеком, благородным воином и хорошим лидером. Известный своей честностью, он обладал всего одним недостатком, который состоял в том, что Соламнус был чересчур верен своему императору, и не замечал его истинной сущности. Сначала он намеревался уничтожить восставших, как и приказал ему его император. Но затем он собственными глазами увидел те ужасающие условия, в которых жили люди за пределами столицы.

Когда Соламнус достиг северных равнин, он объявил, что хочет встретиться с лидерами повстанцев для того, чтобы услышать их аргументы. Он был настолько известен и почитаем, что лидеры восставших действительно прибыли в его лагерь и изложили ему причины своего недовольства. Вскоре Соламнус осознал их правоту. Он был поражен беззаконием и разложением, свидетелем которых он стал. Хуже всего было то, что Соламнус знал, что он, сам того не желая, стал частью этого зла, отказываясь видеть то, что всегда находилось у него под носом.

Соламнус собрал своих рыцарей и рассказал им о том, что ему удалось узнать. Все рыцари, которые поверили словам восставших, могли остаться с ним. Остальные должны были вернуться в Далтигот. Несмотря на то, что его люди знали, что их может ожидать изгнание, а то и смерть, они решили остаться с Соламнусом. Только несколько рыцарей вернулись в Далтигот с посланием для императора. В послании говорилось, что император должен исправить сложившуюся несправедливость, или же готовиться к войне. Тал Палик назвал

Соламнуса предателем и лишил его земель и титула. Жители Далтигота начали готовиться к войне.
Так началась Война Ледяных Слез. Хотя Эргот находился во власти необычайно суровой зимы, Соламнус и верные ему рыцари и приграничные феодалы, подошли к Далтиготу и осадили его. Соламнус лично возглавлял отряды, проникавшие в город. Тем самым он преследовал сразу две цели. Во-первых, подобные нападения позволяли уменьшить запасы пищи, находившиеся в городе; во-вторых, воины Соламнуса рассказывали о порочности императора, который заставил свой народ страдать, скрываясь во дворце. Через два месяца столица пала. Восстание горожан, возглавляемое рыцарями, которым Соламнус разрешил вернуться в Далтигот, заставило императора взмолиться о мире.
В результате этого северная часть Эргота получила независимость. Благодарные люди избрали Винаса своим королем и назвали свою новую страну Соламнией в его честь. Хотя она не обрела истинной мощи до окончания этой Эры, название "Соламния" стало синонимом честности, единства и верности.

Организация Рыцарей

Винас Соламнус создал Орден Соламнийских Рыцарей во время Эры Мечтаний, и он не слишком сильно изменился в последующие столетия. Рыцари следуют двум основным заповедям: Кодексу и Мере. Кодекс выражается в словах *Эст Суларус от Митас* - "Моя Честь есть Моя Жизнь". Мера представляет собой огромное количество правил, занимающее множество томов, главной целью которых является определение понятия "честь". Мера является сложной и обширной; здесь мы можем представить только очень краткое её изложение. Полное собрание томов Меры хранится в Великой Библиотеке Астинуса, расположенной в Палантасе.
Рыцарей возглавляет Великий Мастер, который выносит решения относительно Рыцарей и, следовательно, всего королевства Соламнии. Сразу за ним следуют Высокий Воин, Высокий Жрец и Высокий Судья, представляющие три основных Ордена Рыцарей. Они, следуя Мере, являются воплощениями Чести, Мудрости и Верности. И все они совместными усилиями направляют действия рыцарства, хотя при этом каждый из них обладает неограниченной властью над своим Орденом.
К трем Орденам Соламнийских Рыцарей относятся Орден Розы (честь), Меча (мудрость) и Короны (верность). Оруженосцы, которые становятся Соламнийскими Рыцарями, сначала присоединяются к Ордену Короны, постигая законы и правила верности. Затем они должны продемонстрировать свое знание этих правил, после чего они могут перейти в Орден Меча. Испытание является очень суровым, и для того, чтобы пройти его, рыцарю необходимо продемонстрировать великую отвагу в сражении, а так же верность Мере во всех аспектах своей жизни. К Ордену Розы, самому высокому из всех Орденов, могут присоединиться только аристократы; именно потому великий Хума был изгнан из этого Ордена, хотя именно его многие считают величайшим из Рыцарей во всех аспектах чести, мудрости и верности.
Армии Рыцарей обладают строгой и четкой структурой. Как записано в Мере, каждый из Орденов может содержать до семи армий. Каждая из двадцати одной армий возглавляется тремя Лордами-Рыцарями, которые принадлежат к трем различным Орденам. Это помогает избежать своеволия командиров в сражении, и, вместе с тем, объединяет рыцарство.

Каждый из рыцарей носит фибулу, с изображением символа его Ордена (розы, меча или короны), с помощью которой его плащ прикрепляется к доспехам. Все рыцари так же владеют щитами, на которых изображен символ Соламнийских Рыцарей - зимородок с наполовину расправленными крыльями, который сжимает в когтях меч, с розой между когтей и короной на его голове. Именно по этому символу другие люди могут всегда узнать Соламнийского Рыцаря.

Катаклизм и Настоящее

Когда Король-Жрец Истара навлек гнев богов на Кринн, и боги наказали людей за их гордыню, сбросив на землю огненную гору, разрушения и опустошения, вызванные этим бедствием, разделили мир. Хотя их земли избежали худшего, жители Соламнии испытывали огромные страдания. Злые существа, изгнанные давным-давно, снова вернулись на землю.
Именно в это ужасное время люди восстали против Рыцарей. На протяжении многих веков Рыцари поддерживали мир и оберегали границы королевства. Но теперь, когда их помощь была нужнее всего, Рыцари оказались бессильными. Начали появляться слухи о том, что они знали о приближении Катаклизма и не сделали ничего для того, чтобы предотвратить его. Более того, поговаривали о том, что некоторые Рыцари в действительности хотели получить свою выгоду из этого бедствия и увеличить свои владения.
Вскоре над рыцарями начали глумиться, а затем, и открыто преследовать. Совершались гораздо более темные деяния: Рыцарей жестоко убивали, их замки и дома разрушались, и их семьи вырезались или отправлялись в изгнание. Именно после этого Рыцари отстранились от большей части мира.
Гораздо большую опасность для рыцарства представляло время, которое было еще более разрушительным, чем Катаклизм и более безжалостным, чем ненависть их собственного народа. Кодекс и Мера были эталоном для Рыцарей на протяжении тысячи лет. Но мир изменился так сильно, что авторы Меры просто не могли учесть этого. Свод законов, по которому Рыцари оценивали все свои действия, стал устаревшим и громоздким. Он не давал ответов на вопросы, которые ставили перед ними время и изменения. Мера была законом, но этот закон был абсолютно лишен какой-либо гибкости, не говоря уже о какой-либо справедливости. Многие из молодых рыцарей задавались вопросом о том, когда же справедливость разрушит железные правила Меры, которые вставали у неё на пути.
Оставшиеся в живых рыцари должны были тайно скитаться по земле, скрываясь под выдуманными именами. Тем не менее, они сохранили свои идеалы и свою честь, и делали все, что только возможно для того, чтобы сражаться с крепнущим в мире злом. Некоторые рыцари, которые посчитали утрату своего положения невыносимой, покинули родину и поселились на Острове Санкристе.
Когда началась Война Копья, все высшие чины рыцарства (Великий Мастер, Высокий Воин, Высокий Жрец Высокий Судья) оказались вакантными. Только 63 воина различных Орденов остались в мире (во всяком случае, нам было известно о 63), и все они претендовали на эти посты благодаря своим великим деяниям. Постепенно между различными Орденами нарастало напряжение и вражда, и то же самое относилось к отдельным рыцарям. Следуя традиции, место Великого Мастера должен был занять один из Лордов-Рыцарей Розы. Тем

не менее, никто из них не был достаточно силен для того, чтобы занять место лидера, и соперничество за это звание продолжалось.

Дополнительные Примечания о Соламнии

В Соламнии установлен серебряный денежный стандарт; самой ценной монетой является серебряный монарх. Серебряные замки и тарны так же ходят здесь; существуют и их медные эквиваленты. Если кто-то решает обменять здесь свои золотые монеты, то он получает за них серебро.
В Соламнии наибольшей популярностью пользуются две легенды, которые вкратце описаны ниже.
Бедал Светлый Меч был великим героем, который в одиночку сражался с пустынными кочевниками, удерживая проход в Соамнию до прихода помощи. Его клинок, Светлый Меч, был сделан дворфами, и никогда не ржавел и не тупился, если его владелец использовал клинок ради благой цели. Могила Бедала находится где-то в южных горах. Некоторые люди верят в то, что Бедал вернется в Соламнию, когда его помощь будет необходима. Стурм Светлый Меч может быть наследником этого героя.
Хума Губитель Драконов, известный, как самый совершенный рыцарь, собрал отряд героев для того, чтобы уничтожить драконов и изгнать их из Соламнии. Из *Легенды о Хуме*, составленной эльфийским бардом Квиваленом Сотом, сохранились только фрагменты. Многие вообще сомневаются в том, что он когда-либо существовал. Но историю о последнем сражении Хумы и предводителя драконов рассказывают до сих пор, как, впрочем, и о трагической любви Хумы и Серебряной Драконицы.
Хуме удалось победить злого предводителя драконов с помощью Серебряной Драконицы, но при этом он получил смертельную рану. В одних легендах говорится о том, что он умер на поле боя; другие упоминают о том, что он много дней мучался от боли, и боги, которые были не в силах терпеть его страдания, обрушивали на землю ужасные бури. До сих пор встречаются люди, которые говорят, что молнии и гром обрушиваются на землю в память об агонии Хумы.
Хума был похоронен с великими почестями, и на протяжении многих лет тот, кто хотел присоединиться к Рыцарям, должен был совершить паломничество к могиле Хумы, которая - как говорится в преданиях - была построена в виде Серебряной Драконицы. Но когда в мир вернулось зло, дорога, ведущая к могиле Хумы, стала темной и опасной. Вскоре после этого люди начали сомневаться в его существовании, и до сих пор местонахождение его могилы остается загадкой.

Кодекс и Мера

Ниже приведены отрывки из Меры Рыцарства, составленной на основе записей Винаса Соламнуса и его последователей. (Сама Мера состоит из 37 книг).
"Кодекс является всем, чем есть сам Рыцарь и всем, что он делает. Это сущность его жизни, которая гораздо ценнее самой жизни.
Мера Рыцаря определяется в соответствии с тем, насколько успешно он придерживается Кодекса. Мы судим Рыцаря против Меры и по Мере. Мера Розы связана со священной Мудростью Рыцарей. Мера Меча отвечает

дисциплине Чести, которой славятся все Рыцари. Мера Короны выражается в Верности и Служении".

Ордена Рыцарей в Сражении

Рыцари, которые сражаются ради чести и своего государства, следуют следующему порядку, установленному Мерой.
"Армии состоят из трех бригад, каждой из которых командует Лорд-Рыцарь, представляющий один из трех Орденов Рыцарей. Лорд-Воин избирается большинством голосов на собрании Лордов-Рыцарей трех бригад и должен воплощать самые высокие идеалы Рыцарства.
Если Лорд-Рыцарь погибает в сражении, его место занимает другой воин. Если Лорд-Воин сражен врагом, то каждый Лорд-Рыцарь командует своей бригадой по отдельности до тех пор, пока не будет собран Рыцарский Совет".

Рыцарский Совет

"Подобные советы собираются так, как описано в Мере. В их состав должны входить три Лорда-Рыцаря, каждый из которых представляет один из трех Орденов. Если какой-то Орден не может представить Лорда-Рыцаря, то за него говорит Рыцарь.
Советы могут собираться для следующих целей: определения военной стратегии; определения порядка ведения войны и сражения; избрания Лорда-Воина для грядущей битвы; рассмотрения случаев бесчестного поведения; награждения тех, кто героически сражался за честь; решения вопросов, связанных с Мерой".

Рыцарские Ордена и Мера

"Мера Ордена Розы основана на мудрых и справедливых деяниях. Примерами подобных поступков являются: сострадание к менее удачливым; жертвование жизнью ради блага других; беззаветное служение Мере; защита жизней других Рыцарей; забота о том, чтобы ни одна жизнь не была потрачена или пожертвована тщетно.
Мера Ордена Меча основана на отважных и героичных поступках. Примерами подобных действий являются: сражение со злом независимо от личных страданий и чувств; принятие вызова во имя рыцарской чести; защита чести Рыцарства; защита чести другого Рыцаря; защита беззащитных.
Мера Ордена Короны основана на верности и служении великому Рыцарству, через служение Высоким Советникам и командирам. Примерами подобных деяний являются: верность тем, кто заседает в Рыцарских Советах; служение идеалам Меры; верность Рыцарям всех Орденов; и все остальные действия, которые способствуют единству Ордена Рыцарей.
Ни один Рыцарь, нарушивший Меру любого Ордена, не может командовать Рыцарями на поле боя и не может советоваться с ними до тех пор, пока не искупит свое бесчестное деяние".

Лорд Гунтар высказывает огромную благодарность двум оруженосцам, которые помогали ему добывать и сортировать информацию - Трэйси Хикмену и Дугу Найлзу.

Эссе Бертрема о Нумерологии

Введение

Нумерология является метафизической наукой, которая анализирует символическую природу чисел и приписывает определенные числовые значения каждой букве алфавита. Эта древняя и точная наука отражает духовные ритмы и возможности каждого числа и буквы, позволяя человеку понять его скрытые энергии и то, как они могут, или должны быть использованы в его карьере, путешествиях, дружеских отношениях и домашней жизни.
Наука нумерология является очень подробной, и, к сожалению, не все её аспекты и измерения могут быть описаны здесь, так как для того, чтобы стать умелым нумерологом необходимы годы изучения и интерпретации нумерологических таблиц. Вместо этого, здесь приведено краткое описание того, как определенные личные качества могут быть определены с помощью нумерологии.
Персональные характеристики в нумерологии определяются благодаря имени, данного при рождении, и дате рождения. Из этих двух элементов происходят различные аспекты: душевные потребности, безмолвное "я", выражение и жизненный путь. Как только нумерологические значения придаются различным характеристикам, нумеролог сравнивает их и противопоставляет друг другу, интерпретируя их потенциальную энергию для того, чтобы создать сложный портрет, или, так сказать, определить истинное лицо субъекта.
До того, как происходят какие-либо логические интерпретации, личное имя и дата рождения должны быть сведены до однозначных чисел или до одного из мастерских чисел (11 или 22). Следующая таблица указывает на то, как каждая из букв алфавита получает свою нумерологическую интерпретацию

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	(K)	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	(V)	W	X	Y	Z	

Заметьте, что буквы K и V отвечают мастерским числам 11 и 22 соответственно. Для облегчения задачи нумеролога, их значение соответственно опускается до 2 и 4, но скобки указывают на то, что нумеролог должен помнить про особую ценность и значение этих двух букв.
Используя эту таблицу нумерологических значений для алфавита можно заметить, что каждая буква имени отвечает своему собственному числу. К примеру, для следующего, придуманного нами человека, соотношение букв-цифр будет следующим:

J	O	H	N		P	E	T	E	R		H	E	F	T	E	R
1	6	8	5		7	5	2	5	9		8	5	6	2	5	9

Схожим образом рассматривается и дата рождения. Распределение нумерологических характеристик для дат рождений кажется очевидным. Тем не менее, помните о том, что месяц рождения сводится к однозначному числу в зависимости от места, которое этот месяц занимает в календаре, а не в зависимости от букв, из которых состоит его название. Очевидно, что месяцы с Января и до Сентября не представляют каких-либо проблем, так как их нумерологические значения равняются соответственно от 1 до 9. Тем не менее, Октябрь, Ноябрь и Декабрь представляют определенные проблемы. В этом случае вы должны добавить цифры, из которых состоит порядковое число месяца. К примеру, Октябрь обладает значением, равным 10. Прибавив 1 к 0, мы получим 1; таким образом, окончательное значение Октября равняется 1. Ниже приведен пример определения нумерологического значения даты рождения.
Декабрь 10, 1940
1+2=3 1 194
Так же заметьте, что любые нули в дате рождения отбрасываются, так как они ничего не добавляют к окончательной нумерологической характеристике.
Первой важной характеристикой, которую можно получить из личного имени, является душевная потребность. Эта энергия является величайшей мотивирующей силой в жизни человека. Душевная потребность отражает величайшее сердечное желание и, следовательно, указывает на то, как человек относится к своей обычной жизни. Эта характеристика является суммой значений всех гласных, входящих в состав личного имени. Помните, что эта сумма должна быть сведена к однозначному числу, если, конечно же, она не равняется одному из мастерских чисел. В случае с именем придуманного нами человека, которое рассматривается выше, значения гласных равняются 6,5,5,5 и 5. Сумма этих чисел равна 26. При сведении этого числа к однозначному, мы получаем значение душевной потребности, равное числу 8 (2 + 6).
При добавлении значений согласных, входящих в состав личного имени, а затем сведении получившегося числа к однозначному, мы получаем характеристику безмолвного "я". Это пассивная, спокойная энергия личности. Безмолвное "я" указывает на то, чего человек мечтает достичь в этой жизни, невзирая на то, насколько актуальны это мечты. Эта характеристика отражает одиночество и свободу от внешних влияний. И вновь, в случае с нашим выдуманным другом, можно сказать, что значения его согласных равняются 1,8,5,7,2,9,8,6,2 и 9. Сумма этих значений равняется 57. При сведении этого числа к однозначному, мы получаем характеристику безмолвного "я", равную 3 (5 + 7=12; 1 + 2=3).
Способности, таланты и умения человека можно проследить на примере характеристики выражения. Выражение так же указывает на то, что кто-то делает в рамках своей карьеры и своего общества. Выражение воздействует на все уровни существования - духовный, эмоциональный, интеллектуальный и физический. Эта характеристика определяется с помощью суммирования значений, как гласных, так и согласных личного имени, а затем сведения полученного числа к однозначному (или мастерскому числу). Таким образом, характеристика выражения для Джона Петера Нефтера равняется 11, мастерскому числу (общее значение равняется 83; 8 + 3=11). Помните, что мастерские числа не сводятся далее.
Характеристика жизненного пути, или судьбы, которая ожидает человека, основывается на однозначном значении даты рождения. Жизненный путь указывает на то, куда идет человек, и какие возможности окажутся на его пути.

Таки образом, характеристика жизненного пути нашего Джона Нефтера равняется 9 (3 + 1 + 1 + 9 + 4=18; 1 + 8=9).
В определенных случаях, необычное количество определенных нумерологических значений может быть обнаружено в имени человека. Подобное доминирующе значение указывает на руководящую страсть, область жизни, на которую человек слишком резко реагирует или которую он переоценивает. Схожим образом, недостаток определенных нумерологических значений указывает на кармический урок, препятствие, которое человек должен успешно преодолеть для того, чтобы вести размеренную и плодотворную жизнь.
Для описания всех нумерологических значений для всех характеристик потребовался бы очень большой и толстый книжный том. Таким образом, представленная здесь информация предназначена только для того, чтобы заинтересовать вас наукой чисел, нумерологией.

Бертрем высказывает особую благодарность Патрику Люсиену Прайсу, ученику-человеку Красных Одежд за его помощь в просмотре заметок самого Бертрема, посвященных рунологии и нумерологии. Патрик Прайм так же помогал читать все это Леди Крисании и оказывал неоценимую помощь в написании введений в разделы о Нумерологии, Гербализме и Рунологии.

Убедитесь в том, что окно открыто, прежде чем выливать туда грязную воду
-Тика Вейлан Маджере

Танис Полуэльф

	1		9				1				5			5		=	3	
T	A	N	I	S		H	A	L	F	-	E	L	V	E	N			4
2		5		1		8		3	6			3	22 (4)		5	=	1	

Включения

1 – ASA	3
2 – T	1
3 – LL	2
4 – V	1
5 – NEEN	4
6 – F	1
7 –	0
8 – H	1
9 – I	1
ВСЕГО	14

8 Подсознательное

Кармический Урок – 7

Руководящая Страсть – 1

M	A	R	C	H		9		2	4	9	
		3				9			6	=	9

День рожденья – 9

Душевная Потребность: Душевная потребность Таниса указывает на то, что он стремится распространять радость и счастье. Он любит людей и обожает проводить время с друзьями. Он рассудителен и не позволит беспокойству или депрессии овладеть им. Он редко скучает, так как жизнь постоянно интересует и развлекает его.
Безмолвное "Я": Внутреннее "я" Таниса указывает на то, что он является отважным, смелым и настойчивым. Он так же является интроспективным и, в некоторых случаях, предпочитает оставить свои чувства и мысли при себе.
Выражение: Таланты Таниса связаны с организацией различных вещей. Он стремится к точности и упорядоченности.
Руководящая Страсть: У Таниса сильное "я" и он очень редко отступает от своего мнения. Он является независимым и энергичным.
Жизненный Путь: *Универсальность и Братство Людей*. Танис может принять это, но сначала ему придется отбросить все расовые и кастовые предубеждения. Ему суждено скитаться по миру, так как весь мир является его домом.
День Рожденья: Танис является прирожденным лидером, отличающимся сильной волей. Он принадлежит окружающему миру. Он славится своей неутомимостью, и часто путешествует, тем самым, избегая брака. В его жизни ожидается очень много перемен.
Кармический Урок: На протяжении своей жизни, Танис должен научиться различать временное, и постоянное, материальное и духовное. Он должен научиться побеждать тенденцию заменять свою веру страхом.
Подсознание: Танис используется разум для того, чтобы соответствующим образом реагировать на различные ситуации. Он является очень ответственным и хорошо умеет справляться с кризисами.

Рейстлин Маджере

	1	9				9				1		5		5	=	3	
R	A	I	S	T	L	I	N		M	A	J	E	R	E			1
9			1	2	4		5		4		4		9		=	7	

Включения

1 – ASAJ	4
2 – T	1
3 – L	1
4 – M	1
5 – NEE	3
6 –	0
7 –	0
8 –	0
9 – RIIR	4
ВСЕГО	14

6 Подсознательное

Кармический Урок – 6, 7, 8
Руководящая Страсть – 1, 9

J	U	N	E		1	7		3	2	6	
		6				8			11	=	7

День рожденья – 17

Душевная Потребность: В глубине души Рейстлин хочет, чтобы его любили, и чтобы у него было много друзей. Он внимателен, артистичен и выразителен. Его тянет к тем, кто слабее его.
Безмолвное "Я": Рейстлин является мистиком, в разуме которого хранится мудрость тысячелетий. Он любит проводить время в свободной медитации. Он видит свое внутреннее "я" в прекрасной библиотеке, заполненной редкими книгами.
Выражение: Рейстлин является исследователем, творцом. Он предпочитает реализовывать свои идеи в одиночестве.
Руководящая Страсть: Доминирование, отвага, независимость.
Жизненный Путь: *Мудрость, Одиночество*. Рейстлин использует свой острый ум для того, чтобы искать мудрость и скрытую истину. Он должен научиться быть одним, но при этом не оказываться в одиночестве. Он желает обрести еще больше полезных знаний. Он должен отдыхать, учиться и медттировать для того, чтобы понять невидимый мир.
День Рожденья: Так как Рейстлин и Карамон родились в один день, их объединяет много схожих черт. Оба они великодушны и очень горды. Они борются за свои идеалы и редко принимают идеалы других. Оба они любят знания и путешествия. Им обоим требуются доказательства того, чего они не могут увидеть.
Кармический Урок: Рейстлин должен научиться не отвергать свою внутреннюю, духовную жизнь. Он должен победить врожденный страх перед случайностями и неуверенность в себе.
Подсознание: Рейстлин так же разделяет со своим близнецом подсознательное желание близости и заботы о тех, кто дорог его сердцу.

Карамон Маджере

	1		1		6				1		5		5	=	1	
C	A	R	A	M	O	N		M	A	J	E	R	E			9
3		9		4		5		4		4		9		=	8	

1 – AAAJ	4
2 –	0
3 – C	1
4 – MM	2
5 – NEE	3
6 – 0	1
7 –	0
8 –	0
9 – RR	2
ВСЕГО	13

Включения

6 Подсознательное

Кармический Урок – 2, 7, 8
Руководящая Страсть – 1

J	U	N	E		1	7		3	2	6	
		6				8			11	=	7

День рожденья – 17

Душевная Потребность: Карамон хочет направлять и указывать. Он меряет все по своей мерке. Он гордится своими способностями и хочет, чтобы его любили. Он стремится продемонстрировать свою силу и полезность.
Безмолвное "Я": Карамон является хорошим руководителем, особенно в тех случаях, когда ему подчиняется много людей.
Выражение: Карамон является прекрасным советчиком, судьей и реформатором. Он так же отличается добротой, эмоциональностью и пониманием.
Руководящая Страсть: Карамон обладает сильной волей, отвагой и буквально переполнен жизненной энергией.
Жизненный Путь: *Мудрость, Одиночество*. Карамон хочет научиться ментальному анализу. Он не должен искать помощи. Он должен научиться этому сам.
День Рожденья: Карамон является гордым и благородным. Он твердо следует своим идеалами и редко обращается к чужим идеалам, и во всем остальном он очень похож на своего близнеца.
Кармический Урок: Карамон должен научиться такту, терпению и повиновению. Он обязан понять, что нельзя принимать необдуманные решения. Он должен развить внутреннее, духовное "я".
Подсознание: Карамон излучает комфорт, любовь и уверенность в отношении каждого, кто близок его. Он является идеальным домоседом, который, прежде всего, заботится о благе тех, кто близок ему.

Лаураланталаса

	1	3		1		1				1		1		1	=	9	
L	A	U	R	A	L	A	N	T	H	A	L	A	S	A			7
3			9		3		5	2	8		1		1		=	7	

Включения

1 – AAAAASA	7
2 – T	1
3 – LULL	4
4 –	0
5 – N	1
6 –	0
7 –	0
8 – H	1
9 – R	1
ВСЕГО	15

6 Подсознательное

Кармический Урок – 4, 6, 7
Руководящая Страсть – 1

J	U	N	E		7		2	7	1	
		7			7			1	=	6

День рожденья – 7

Душевная Потребность: Лорана хочет служить миру. Она считает, что в жизни ей уготована слава и величие. Лорана обладает безграничной верой.
Безмолвное "Я": Она представляет свою душу, как комнату, заполненную произведениями искусства, прекрасной мебелью и окном, которое выходит на её собственный сад, находящийся в вечном цвету. Медитация очень важна для души Лораны.
Выражение: Лорана является судьей и создательницей законов. Она постоянно стремится к совершенству.
Руководящая Страсть: Лорана обладает устойчивым мнением, которое она высказывает только после определенных раздумий. Она отважна и обладает внутренней силой.
Жизненный Путь: *Изменчивость*. Лорана должна научиться ответственности. Она обязана привыкнуть к сложным ситуациями. Она надеется научиться служить спокойно, действенно и радостно. Она должна приготовиться к оказанию духовной и материальной помощи.
День Рожденья: У Лораны острый ум, способный заниматься углубленным ментальным анализом. Она действует в соответствии со своей собственной интуицией, и редко принимает чужие советы. У неё есть сложившееся мнение, и она ненавидит менять его. Она будет избегать замужества, предпочитая оставаться в одиночестве для отдыха и медитации.
Кармический Урок: Лорана должна победить страх перед трудностями. Она всегда жила чересчур хорошо и должна научиться добиваться своего тяжелым трудом. Лорана обязана перестать уклоняться от ответственности. Она должна заняться развитием своей духовной жизни.
Подсознание: Лорана является любящей и нежной. На первом месте для неё всегда стоят близкие ей люди.

Стурм Светлый Меч

		3						9						1		5	=	9	
S	T	U	R	M		B	R	I	G	H	T	B	L	A	D	E			8
1	2		9	4		2	9		7	8	2	2	3		4		=	8	

Включения

1 – SA	2
2 – TBTB	4
3 – UL	2
4 – MD	2
5 – E	1
6 –	0
7 – G	1
8 – H	1
9 – RRI	3
ВСЕГО	16

8 Подсознательное

Кармический Урок – 6
Руководящая Страсть – 2

A	U	G	U	S	T		5		3	2	4	
		8					5			9	=	22

День рожденья – 5

Душевная Потребность: Стурм должен полностью отдаться своему самосовершенствованию. Он является Вселенским Братом, готовым пожертвовать своей жизнью ради человечества.
Безмолвное "Я": Стурм является идеальным лидером и правителем
Выражение: Стурм отказывается соглашаться с тем, что у него есть какие-либо ограничения.
Руководящая Страсть: Стурм всегда с уважением относится к другим людям. Он является романтиком. Кроме того, Стурм всегда был общительным и чувствительным.
Жизненный Путь: *Материальный Мастер*. Стурм должен научиться служению в очень большом и значительном масштабе. Он должен использовать свою силу в духовных и идеалистичных целях.
День Рожденья: Стурм любит церемонии и красоту. У него острый разум и он является прекрасным товарищем.
Кармический Урок: Он должен победить страх перед взятием на себя ответственности. Он должен понять ценность и красоту служения.
Подсознание: Стурм кажется холодным и прагматичным, но в действительности он тверд и надежен.

Тика Вейлан

	9		1			2	7		1		=	1	
T	I	K	A		W	A	Y	L	A	N			9
2		11(2)			5			3		5	=	8	

Включения

1 – AAA	3
2 – TK	2
3 – L	1
4 –	0
5 – WN	2
6 –	0
7 – Y	1
8 –	0
9 – I	1
ВСЕГО	10

6 Подсознательное

Кармический Урок – 4, 6, 8
Руководящая Страсть – 1

0	C	T	O	B	E	R		2	3		3	3	2	
		1						5				8	=	8

День рожденья – 23

Душевная Потребность: Тика гордится своими способностями и хочет, чтобы другие так же обратили на них внимание. Она является верным другом и честным партнером. Она иногда не слишком терпима к промахам другим.
Безмолвное "Я": Она является прекрасным менеджером.
Выражение: Тика является идеальным филантропом.
Руководящая Страсть: Тика обладает сильной волей и использует её для того, чтобы убеждать в своей правоте других.
Жизненный Путь: *Свобода*. Тика должна научиться использовать свою свободу. Она должна научиться приспосабливаться, искать новое и отказываться от выгоды.
День Рожденья: Тика является сострадательной, понимающей и чуткой. У неё довольно практичный ум. Она является трудолюбивой и самостоятельной и готова принять на себя любую ношу.
Кармический Урок: Тика должна научиться побеждать свой страх. Она так же должна справиться со своим неумением вести дела. И, наконец, Тика должна научиться не считать физический труд унизительным.
Подсознание: Тика любит комфорт. Она очень сильно привязана к друзьям и дому.

Китиара Ут Матар

	9		9		9			3					1		1		=	7	
K	I	T	I	A	R	A		Y	T	H		M	A	T	A	R			9
11 (2)		2		1		1			2	8		4		2		9	=	2	

Включения

1 – AAAA	4
2 – KTTT	4
3 – U	1
4 – M	1
5 –	0
6 –	0
7 –	0
8 – H	1
9 – IIRR	4
ВСЕГО	15

6 Подсознательное

Кармический Урок – 5, 6, 7
Руководящая Страсть – 1, 2, 9

0	C	T	O	B	E	R		3	1		3	1	8	
		1						4				3	=	8

День рожденья – 31

Душевная Потребность: Китиара мечтает о совершенстве. Она верит, что большая часть людей не понимает её. Она любит анализировать, исследовать и учитывать все стороны любой проблемы. Китиара является очень эмоциональной, но боится демонстрировать это, считая подобные проявления чувств слабостью. Она предпочитает скрытность.
Безмолвное "Я": Китиара мечтает о жизни, которая была бы наполнена любовью, комфортом и безопасностью.
Выражение: Китиара является идеальным лидером и судьей.
Руководящая Страсть: Китиара является независимым и властным человеком. Она любит узнавать различные подробности, склонна к эмоциональности и романтике. Она является хорошим оратором
Жизненный Путь: *Власть, Материальная Свобода*. Китиара должна постоянно находиться в мире дел, власти и достижений. Она отвергает какие-либо ограничения. Главное для неё - деньги и власть.
День Рожденья: Стремления Китиары не всегда можно объяснить с помощью здравого смысла. Она часто разочаровывается. Китиара любит путешествия и не любит оставаться одна. Она всегда помнит доброту, но не забывает и обиды. Кроме того, Китиара склонна к расточительству.

Кармический Урок: Китиара должна научиться ценить чувства других людей. Она должна научиться пониманию и толерантности. Ей нужно добиться не только дисциплинированности духа, но и разума.
Подсознание: Китиара мечтает о доме, который стал бы центром её работы и любви.

Тассельхофф Непоседа

	1				5		6					3				6	6		=	9	
T	A	S	S	L	E	H	O	F	F		B	U	R	R	F	O	O	T			1
2		1	1	3		8		6	6		2		9	9	6			2	=	1	

Включения

1 – ASS	3
2 – TBT	3
3 – LU	2
4 –	0
5 – E	1
6 – 0FFF00	6
7 –	0
8 – H	1
9 – RR	2
ВСЕГО	18

7 Подсознательное

Кармический Урок – 4, 7
Руководящая Страсть – 6

D	E	C	E	B	E	R		2		3	2	5	
		3						1			1	=	5

День рожденья – 1

Душевная Потребность: Тас обладает безграничной верой в свою собственную значимость. Он полностью отдает свою внутреннюю сущность, свои таланты и эмоции окружающему его миру. Он является понимающим и сострадательным.
Безмолвное "Я": Тас является отважным и бесстрашным. Он мечтает достичь величайших высот, но эти мечты до сих пор не сбылись. Он всегда готов к новым планам и инициативам.
Выражение: Тас является первооткрывателем, исследователем, изобретателем.
Руководящая Страсть: Тас обладает особыми адаптивными способностями. Он так же довольно самоуверен.
Жизненный Путь: *Свобода*. Тас часто сталкивается с изменениями. Он обожает изменения и путешествия в необычные места. Тем не менее, он должен научиться использовать свободу соответствующим образом. Ему нужно изучать чужестранные обычаи и языки, учиться понимать представителей всех остальных рас и классов. Он должен понять все новое и необычное.

День Рожденья: Тас обладает сильной волей, независимостью и уверенностью в себе. Он любит строить планы, но не любит реализовывать их. Он так же довольно часто откладывает то, что собирается сделать. Тас исключительно верен любимым ему людям, хотя он не всегда демонстрирует это. Он довольно чувствителен и любит, когда его хвалят.
Кармический Урок: Тас должен превзойти свою любовь к действиям с наименьшими затратами. Он должен развить свои ментальные и духовные способности.
Подсознание: Иногда Тас бывает довольно задумчивым. Тем не менее, ему всегда удается сохранять равновесие, хотя в некоторой степени он является достаточно скрытным.

Флинт Огненный Горн

		9					9		5		6			5	=	7	
F	L	I	N	T		F	I	R	E	F	O	R	G	E			6
6	3		5	2		6		9		6		9	7		=	8	

Включения

1 –	0
2 – T	1
3 – L	1
4 –	0
5 – NEE	3
6 – FFFO	4
7 – G	1
8 –	0
9 – IIRR	4
ВСЕГО	14

6 Подсознательное

Кармический Урок – 1, 4, 8
Руководящая Страсть – 6, 9

J	A	N	U	A	R	Y		1	1		2	0	3	
		1						1				5	=	8

День рожденья – 11

Душевная Потребность: Флинт желает мира для того, чтобы жить свой собственной жизнью. Он умудрен годами, любит старые вещи и старые идеи. Он предпочитает одиночество, но одновременно с этим страшится его. Он является консервативным, добрым и умеренным. Его уважают за его мудрость, но при этом он не слишком хорошо чувствует себя в обществе.
Безмолвное "Я": Флинт является хорошим дельцом.
Выражение: Флинт является идеальным учителем и мелким торговцем. Он является "космическим" отцом.

Руководящая Страсть: Флинт может взять на себя ответственность и обладает способностью адаптироваться к различным ситуациям. Иногда он может казаться упрямым и анахроничным. Тем не менее, в действительности он является щедрым и чувствительным.
Жизненный Путь: *Власть, Материальная Свобода*. Он должен достичь мастерства в своих делах, научившись ценить силу денег.
День Рожденья: Флинт отличается уверенностью в себе и осторожностью, хотя он иногда оказывается слишком прямолинеен. Он часто находится в состоянии сильного напряжения и чересчур нервничает. Он должен избавиться от своего слишком строгого морального кодекса и не пытаться распространить его на других. Он так же должен справиться со своей алчностью.
Кармический Урок: Флинт должен научиться принимать последствия своих действий. Иногда он оказывается чересчур осторожным. В некоторых случаях он принимает неправильные решения в денежных вопросах, предпочитая припрятать деньги вместо того, чтобы с прибылью вложить их. Он сомневается в самом себе.
Подсознание: Флинт беспокоится о благе всех, кто окружает его. Он любит свой дом и своих друзей.

Речной Ветер

	9		5			9			=	5	
R	I	V	E	R	W	I	N	D			5
9		22 (4)		9	5		5	4	=	9	

Включения

1 –	0
2 –	0
3 –	0
4 – DV	2
5 – EWN	3
6 –	0
7 –	0
8 –	0
9 – RIRI	4
ВСЕГО	9

3 Подсознательное

Кармический Урок – 1, 2, 3, 6, 7, 8
Руководящая Страсть – 9

M	A	Y		2		3	1	9	
	5			2			4	=	2

День рожденья – 2

Душевная Потребность: На протяжении всей своей жизни Речной Ветер борется за личную свободу. Ему необходимы изменения и новые возможности для саморазвития. Ему недостаточно убеждений или идеалов других людей. При этом он пытается приспосабливаться к новым условиям.
Безмолвное "Я": Речной Ветер наполнен любовью к людям, и он готов помогать им независимо от того, чего это ему будет стоить. Он жаждет любви и счастья. При этом он очень восприимчив к страданиям других.
Выражение: Речной Ветер является прирожденным лидером и странником.
Руководящая Страсть: Речной Ветер является благородным и чувствительным гуманистом.
Жизненный Путь: *Товарищество*. Речной Ветер должен научиться подавлять свое внутреннее “я” и следовать потребностям других. Он является прирожденным дипломатом и миротворцем. Он должен научиться силе молчания и не стремиться к личному признанию или почитанию. Он так же должен научиться находить верных друзей.
День Рожденья: Речной Ветер является эмоциональным и очень восприимчивым к атмосфере, в которой он находится. Хотя у него доброе сердце, он подвержен частым изменениям настроения и депрессии. Он обретает покой в музыке и поэзии.
Кармический Урок: Речной Ветер должен победить свое нежелание принимать последствия своих действий. Он так же обладает неприятной привычкой не обращать внимания на незначительные детали, которые могут оказаться очень важными.
Подсознание: Речной Ветер сражается за самовыражение. Он должен добиться большего самоконтроля для того, чтобы избежать разрушительных реакций на различные события и привычки впадать в бешенство, когда он сталкивается с каким-то сопротивлением.

Золотая Луна

	6				6	6		=	9	
G	O	L	D	M	O	O	N			5
7		3	4	4			5	=	5	

Включения

1 –	0
2 –	0
3 – L	1
4 – DM	2
5 – N	1
6 – OOO	3
7 – G	1
8 –	0
9 – RIRI	0
ВСЕГО	8

5 Подсознательное

Кармический Урок – 1, 2, 8, 9
Руководящая Страсть – 3

F	E	B	R	U	A	R	Y		5		3	2	2	
			2						5			7	=	5

День рожденья – 5

Душевная Потребность: Золотая Луна обладает безграничной верой в себя. Она стремится служить людям. Она является понимающим и сострадательным человеком.
Безмолвное "Я": Золотая Луна любит путешествовать и стремиться избавиться от ответственности за других людей. Она обожает приключения.
Выражение: Золотая Луна очень хорошо умеет общаться с людьми. Она является талантливым оратором и прирожденным путешественником.
Руководящая Страсть: Золотая Луна отличается хорошей фантазией. Она обладает даром выразительности и способностью вдохновлять других людей. Тем не менее, ей следует бороться с равнодушием и научиться концентрировать свою энергию.
Жизненный Путь: *Свобода*. Золотая Луна должна привыкнуть к изменениям в своей жизни. Ей суждено посетить многие неведомые места.
День Рожденья: Золотая Луна любит официальность. У неё острый ум. Она способна адаптироваться к самым различным ситуациям. Она любит домашнюю атмосферу уюта, но не слишком крепко привязана к ней. У неё хороший голос и она очень любит петь.
Кармический Урок: Золотая Луна должна преодолеть свое недоверие в силы души. Она должна научиться спокойствию, тактичности и покорности. Она страшится своих собственных эмоций и должна научиться понимать их. Она должна обрести сострадание к утратам других людей.
Подсознание: Золотая Луна часто кажется беспокойной и неудовлетворенной своей ролью в жизни

Песни

Собранные Квевалином Сотом, эльфийским бардом Квалинести

Песня Золотой Луны

Беспредельна саванн страна.
Лету радуются луга.
А принцесса Золотая Луна
Полюбила сына бедняка.

Разлучает их Вождь-отец,
Бесконечно длинна дорога...
Беспредельна саванн страна.
Лету радуются луга.

Траву прибивает дождь,
Набрякли тучи тоской.
Речного Ветра шлет Вождь
На восток - далеко-далеко.

На поиски волшебства,
За утренний край небес...
Траву прибивает дождь,
Набрякли тучи тоской.

Речной Ветер, где ты, где ты?..
Вот уж осень сменила лето.
Я гляжу на восток,
Я встречаю восход.
Одинокое солнце встает вдали над горами...

Стылый вихрь летит над травой –
Дуновенье близкой зимы.
Он вернулся едва живой,
А в глазах - отраженье тьмы.

Он принес голубой жезл,
Льдисто-голубой жезл...
Стылый вихрь летит над травой
Дуновенье близкой зимы.

Неприютно в степи глухой.

Нескончаемо длится ночь.
Вождь смеется над женихом,
Прогоняет воина прочь.

Он велит народу побить
Речного Ветра камнями...
Неприютно в степи глухой
Нескончаемо длится ночь.

Над степями ветры гудят.
День предзимний все холодней
К любимому Дочь Вождя
Бросается в град камней.

Синим пламенем вспыхнул жезл
И обоих унес с собой...
Над степями ветры гудят
День предзимний все холодней...

Goldmoon's Song

The grasslands are endless,
And summer sings on,
And Goldmoon the princess
Loves a poor man"s son.

Her father the chieftain
Makes long roads between them;
The grasslands are endless, and summer sings on.

The grasslands are waving,
The sky's rim is gray,
The chieftain sends Riverwind
East and away,

To search for strong magic
At the lip of the morning,
The grasslands are waving, the sky's rim is gray.

0 Riverwind, where have you gone?
0 Riverwind, autumn comes on.
I sit by the river
And look to the sunrise,
But the sun rises over the mountains alone.

The grasslands are fading,
The summer wind dies,
He comes back, the darkness
Of stones in his eyes.

He carries a blue staff
As bright as a glacier;
The grasslands are fading, the summer wind dies.

The grasslands are fragile,
As yellow as flame ,
The chieftain makes mockery
Of Riverwind's claim.

He orders the people
To stone the young warrior:
The grasslands are fragile, as yellow as flame.

The grassland has faded,
And autumn is here.
The girl joins her lover,
The stones whistle near,

The staff flares in blue light
And both of them vanish;
The grasslands are faded, and autumn is here

Свадебная песня

Золотая Луна:
В небесах – драконов крылья,
Север войнами пылает.
“Время мудрости настало”, –
Так мудрец нас поучает
В самом сердце жаркой схватки
Мы отвагу сохранили,
И слова мои – не просто
Клятва женщины мужчине.

Двое нас. В дыму пожарищ,
И в подземной тьме зловещей
Возвещали мы о мире

И о небе вековечном.
И в слиянии дыханья
У божественной святыни
Дарит людям обещанье
Клятва женщины мужчине.

Речной Ветер:
Во мраке наступающей зимы,
Готовом поглотить последний отблеск лета,
Среди снегов объятых вечным сном,
Мы скажем "да" весеннему рассвету.
Мы скажем "да" задорным ручейкам
И юным листьям старого валлина –
Они превыше и святей всего,
Что обещает женщине мужчина.

Нас двое. Наша клятва, что звучит
Из мрака ночи, из кромешной тьмы,
Освящена присутствием героев
И свята обещанием весны.
Где ныне – только тень драконьих крыл,
Увидят дети звездные равнины.
А ведь начало будущего в том,
Что обещает женщина мужчине.

Wedding Song

Goldmoon:
Wars have settled on the North
and dragons ride the skies,
"Now is the time for wisdom,"
say the wise and nearly wise.
"Here in the heart of battle,
the time to be brave is at hand.
Now most things are larger than
the promise of woman to man."

But you and I, through burning plains,
through darkness of the earth,
affirm this world, its people,
the heavens that gave them birth,
the breath that passes between us,
this altar where we stand,
all those things made larger by
the promise of woman to man.

Riverwind:
Now in the belly of winter,
when ground and sky are gray,
here in the heart of sleeping snow,
now is the time to say
yes to the sprouting vallenwood
in the green countryside,
for these things are far larger than
a man's word to his bride.

Through these promises we keep,
forged in the yawning night,
proved in the presence of heroes
and the prospect of spring light,
the children will see moons and stars
where now the dragons ride,
and humble things made larger by
a man's word to his bride.

Свадебная Песня

Реприза

Лишь мы с тобой, пройдя сквозь жар сражений,
Преодолев зловещей Тьмы порог,
Сумели сохранить наш мир, с трудом спасенный
И всех, кто обрести его помог.

Смешай дыханье в долгом поцелуе,
Войди в наш дом – и сердце запоет.
И новым счастьем жизнь твою наполнит,
Любовь, что нас с тобой, переживет.

Wedding Song

A Reprise

But you and I, through the burning plains,
through darkness of the earth,
affirm the world, its people,
the heavens that gave them birth,

the breath that passes between us,
this new home where we stand,
and all those things made larger by
the vows between woman and man.

Дорожная песнь кендеров

Уж как хорош кораблик наш!
Светлеют небеса,
Готов к отплытью экипаж –
Поставить паруса!

А грянет буря – вновь земля
Укроет нас от бед;
Горит, горит в ночи маяк,
Домашний, теплый свет.

А в порт войдем – и моряки
Со всех краев спешат,
Как гном на золото, они –
На наш корабль глядят.

У моряка одна мечта
И самый сладкий сон –
Под нашим парусом умчать
За дальний горизонт!

Kender Trailsong

Your one true love's a sailing ship
That anchors at our pier.
We lift her sails, we man her decks,
We scrub the portholes clear;

And yes, our lighthouse shines for her,
And yes, our shores are warm;
We steer her into harbor-
Any port in a storm.

The sailors stand upon the docks,
The sailors stand in line,
As thirsty as a dwarf for gold
Or centaurs for cheap wine.

For all the sailors love her,
And flock to where she's moored,
Each man hoping that he might
Go down, all hands on board.

Скорбная Песнь Кендеров

...Зиму всегда сменяла весна.
Летел по кругу солнечный мир -
Оживали цветы, и вновь зеленел
Папоротник в чащобах лесных.

Ну, а если солнца улыбчивый лик
Порою скрывала темная тень -
Это ласковый дождь цветы умывал
И папоротник освежал в лесу...

Но теперь мою память сковал мороз.
За веснами осень следом спешит.
За солнечным днем наступает ночь,
Готовая каждого поглотить.

Венцы лепестков обронят цветы.
Папоротник пожухнет в лесу.
Теперь я знаю: праздник весны -
Только верста на пути во тьму.

Kender Mourning Song

Always before, the spring returned.
The bright world in its cycle spun
In air and flowers, grass and fern,
Assured and cradled by the sun.
Always before, you could explain
The turning darkness of the earth,
And how that dark embraced the rain,
And gave the ferns and flowers birth.
Already I forget those things,
And how a vein of gold survives
The mining of a thousand springs,
The seasons of a thousand lives.
Now winter is my memory,
Now autumn, now the summer light-

So every spring from now will be
Another season into night.

Эльфийский Гимн

Солнце,
Сверкающее око
Небес,
Уходит за горизонт.

И небо
Погружается в сон,
Огни светляков
Горят в темноте...

И Сон,
Стариннейший друг,
Баюкает лес,
Навевая покой.

Листва
В холодном огне
Сгорает дотла,
Провожая года.

Птицы
Сбиваются в стаи
И плачут по Северу
На осеннем ветру.

Все темней небеса,
Пустеет земля.
Но мы знаем: зажжет
Зеленый огонь
В древесной листве
Солнечный луч...

Ветер
Листает страницы дней.
Воздвигаются королевства
И рассыпаются прахом.

Мгновенна

Жизнь мотылька,
Птицы, дерева
И народа.

Сон,
Стариннейший друг,
Баюкает лес,
Навевая покой.

Уходят в могилу
Тысячи жизней,
Гаснущей памяти
Нет обновленья.

И мы,
Древний народ
Легенд и сказаний,
Уходим из песни...

Elven Hymn

The Sun
The splendid eye
Of all our heavens
Dives from the day,

And leaves
The dozing sky,
Spangled with fireflies,
Deepening in gray.

Now Sleep,
Our oldest friend,
Lulls in the trees
And calls
Us in.

The Leaves
Give off cold fire,
They blaze into ash
At the end of the year.

And birds

Coast on the winds,
And wheel to the North
When Autumn ends.

The day grows dark,
The seasons bare,
But we
Await the sun's
Green fire upon
The trees.

The wind
Dives through the days
By seasons, by moon
Great kingdoms arise.

The breath
Of firefly, of bird,
Of trees, of mankind
Fades in a word.

Now Sleep,
Our oldest friend,
Lulls in the trees
And calls
Us in.

The Age,
The thousand lives
Of men and their stories
Go to their graves.

But We,
The people long
In poem and g1ory
Fade from the song.

Маршевая песнь дворфов

Глубоко под горой из руды и огня
Возникают железо и сталь топора.
Рукоятку потом для него подберем,

А пока раскалим и слегка подкуем.
Так дыханье горы порождает войну,
Для солдата топор – как отец, и как брат.
Ты под гору вернешься на смятом щите,
Коль со славой не сможешь вернуться назад.

И пусть в лоне горы топоры рождены,
Они грезят во сне о холодных камнях,
Где металл в рудной жиле до срока сокрыт,
Ведь железо и камень от века родня.
И солдатское сердце сродни топорам,
Славной битве победной солдат был бы рад,
Ты под гору вернешься на смятом щите,
Коль со славой не сможешь вернуться назад.

Цветом красным железо похоже на кровь,
Медно-желтым сверкает огонь золотой,
Что в той кузнице мира горит и горит
Под высокой и древней, как время, горой.
Этот вечный огонь в наших жилах сокрыт,
Как он греет и жжет, знает каждый солдат,
Ты под гору вернешься на смятом щите,
Коль со славой не сможешь вернуться назад.

Dwarven Marching Song

Under the hills the heart of the axe
Arises from cinders the still core of the fire,
Heated and hammered the handle an afterthought,
For the hills are forging the first breath of war.
The soldier's heart sires and brothers
The battlefield.
Come back in glory
Or on your shield.

Out of the mountains in the midst of the air,
The axes are dreaming dreaming of rock,
Of metal alive through the ages of ore,
Stone on metal metal on stone.
The soldier's heart contains and dreams
The battlefield.
Come back in glory
Or on your shield.

Fled of iron imagined from the vein,
Green of brass green of copper
Sparked in the fire the forge of the world,
Consuming in its dream as it dives into bone.
The soldier's heart lies down, completes
The battlefield.
Come back in glory
Or on your shield.

Песня Нежити

Сердце жаждет тебя непрестанно,
Тьма к тебе, о любовь, так и льнет!
И вот слышу я - кровь закипает,
Как по рекам - по венам течет!
Тот огонь, что в груди своей прячешь
Чист, как слезы, и сладок, как смерть.
А во тьме лишь луна цвета крови
И любовь – продолжают гореть...

Song of the Undead

How loud your heart is calling, love,
How dose the darkness at your breast,
How hectic are the rivers, love,
Drawn through your dying wrist.
And love, what heat your -frail skin hides,
As pure as salt, as sweet as death,
And in the dark the red moon rides
The foxfire of your breath.

Смерть Стурма Светлого Меча

О Хума, прими его душу в объятья!
Пусть он затеряется в солнечном свете,
В дыхании ветра, в небесном сиянье.
О Хума, прими его душу в объятья!

За гранью небес, равнодушных и гневных,
Введи его с миром в селенья блаженных,
Туда, где предел сокровенных мечтаний,
Где песне меча отзываются звезды.

Пускай отдохнет он, уставший сражаться,

В чертогах покоя, не зная печали,
Не ведая бега текучих столетий,
В обители Бога Добра, Паладайна.

Пусть гаснущий свет его глаз потускневших
Опять отразит безмятежное детство,
Все свежие краски тяжелого мира.
О Хума, прими его душу в объятья!

За тучи тяжелого дыма умчится,
Взыскуя святого бессмертия неба,
Душа, так любившая бренную землю,
В её вековых, вековечных заботах.

Коснувшись бессмертного звездного блика,
Письмен, что от века пророчат нам судьбы,
Она отрешится от горестей мира.
О Хума, прими его душу в объятья!

И вздохом последним душа удалится
Из вечного боя за счастье и правду –
Уходит герой, не познавший бесчестья,
В объятия Хумы, где сонмище древних.

Превыше вороньего, жадного крика,
Куда воспаряла мечта его сердца
О радостных веснах, цветущих без страха,
За светлой бронею наследников Хумы.

Туда, где лишь сокол вещает о смерти,
Уходит воитель – он призван богами
Из гаснущей жизни в обитель бессмертья,
Из сумерек мира – дорогой рассвета.

В объятия Хумы, где сонмище древних,
Давно искупивших страдания плоти
И тщету ума, обреченного тлену,
В чертоги героев, в лучи Паладайна.

За гранью небес, равнодушных и гневных
Введи его с миром в селенья блаженных,
Туда, где предел сокровенных мечтаний,
Где песне меча отзываются звезды.

О Хума! Прими его душу в объятья
За гранью небес, равнодушных и гневных.
Пускай отдохнет он, уставший сражаться.
Пусть гаснущий свет его глаз потускневших
За тучи тяжелого дыма умчимся,
Коснувшись бессмертного звездного блика,
И вздохом последним душа удалится
Превыше вороньего жадного крика,
Туда, где лишь сокол вещает о смерти,
В объятия Хумы, где сонмище древних,
За гранью небес, равнодушных и гневных.

Death of Sturm Brightblade

Return this man to Huma's breast:
Let him be lost in sunlight,
In the chorus of air where breath is translated;
At the sky's border receive him.

Beyond the wild, impartial skies
Have you set your lodgings,
In cantonments of stars, where the sword aspires
In an arc of yearning, where we join in singing.

Grant to him a warrior's rest.
Above our singing, above song itself,
May the ages of peace converge in a day,
May he dwell in the heart of Paladine.

And set the last spark of his eyes
In a fixed and holy place
Above words and the borrowed land too loved
As we recount the ages.

Free from the smothering clouds of war
As he once rose in infancy,
The long world possible and bright before him,
Lord Huma, deliver him.

Upon the torches of stars
was mapped the immaculate glory of childhood;
From that wronged and nestling country,
Lord Huma, deliver him.

Let the last surge of his breath
Perpetuate wine, the attar of flowers;
From the vanguard of love, the last to surrender,
Lord Huma, deliver him.

Take refuge in the cradling air
From the heart of the sword descending,
From the weight of battle on battle;
Lord Huma, deliver him.

Above the dreams of ravens where
His dreams first tried a rest beyond changing,
From the yearning for war and the war''s ending,
Lord Huma, deliver him.

Only the hawk remembers death
In a late country; from the dusk,
From the fade of the senses, we are thankful that you,
Lord Huma, deliver him.

Then let his shade to Huma rise
Out of the body of death, of the husk unraveling;
From the lodging of mind upon nothing, we are thankful that you,
Lord Huma, deliver him.

Beyond the wild, impartial skies
Have you set your lodgings,
In cantonments of stars, where the sword aspires
In an arc of yearning, where we join in singing.

Return this man to Huma's breast
Beyond the wild, impartial skies;
Grant to him a warrior's rest
And set the last spark of his eyes
Free from the smothering clouds of wars
Upon the torches of the stars.
Let the last surge of his breath
Take refuge in the cradling air
Above the dreams of ravens where
Only the hawk remembers death.
Then let his shade to Huma rise
Beyond the wild, impartial skies.

Прощание Рейстлина

Мой брат, мир наделен Богами
Талантом и бездарностью неравно,
По произволу. Каждый человек
Обижен чем-то. Скажем, острый ум,
Завещанный в наследство нам обоим,
Был отдан мне, чтоб мог я подмечать
Оттенки: взгляд лучистый Тики,
Когда не на меня она глядит, и дрожь
Лораны голоса в беседе с полуэльфом,
И то, как блещут волосы принцессы
Кве-шу, едва шаги она заслышит
Речного Ветра. Если ж вдруг
Меня их взгляд находит... Даже ты,
Мой брат, различье уловил бы.
Вот он я,
С голодной птицей схожий...

Да,
Я непригляден. Но взамен того
Нас учат Боги жалости и состраданью.
Нехороша награда?.. Иногда
У них выходит. Ибо видел я,
Как невозможность силой отстоять
Любовь и пищу претворялась в жалость
И усмиряла боль, и становилась
Сама подобна силе. Я жалел
Твоею жалостью - и постепенно крепнул.

Мой брат! Прекрасен твой бездумный мир.
В нем все зависит от руки с мечом
И глаза верного, что правит силой мышц,
Ведя безукоризненную руку
И безупречный меч. Не сможешь ты
Войти за мной в мой мир кривых зеркал,
Хранящих отражение души,
В мир пустоты отважных рук жонглера...

Мой брат, твоя любовь ко мне проста,
Как красный ток, что смешан в наших жилах,
Как меч горячий, брошенный на снег,
Дивишься нашей ты нужде друг в друге,
Но в вихре битв, когда ты заслоняешь

Меня живым щитом, - что есть источник
Всей твоей мощи? Не моя ли немощь?
Когда уйду я, брат, где сыщешь ты
Вновь крови полноту?..
Ужели в недрах сердца?..

Я слыхал
Богини колыбельную, с которой
Сражений клич мешался в тишине.
Спокойно я займу свой темный трон
В пределах мрака. Как они безумны,
Те Повелители Драконов, что мечтали
Тьму вывести на свет! Смешать её
С лучистым светом утра! С лунным светом!..
Нет, в смеси не добьешься чистоты.
В безбрежном мраке почивает правда,
Лишь в нем одном... Но не тебе, мой брат,
Узреть ее. Тебе дороги нет
За мною в сладкие тенета темных истин.
Тебя ласкает солнце, и тверда
Земля под сапогом. Не для тебя
Путь неисповедимый...

Как тебе
Я объясню, мой брат? Мои слова
Тебя совсем запутают, сиротку.
Спроси у Таниса. Он друг тебе и сведущ
В делах теней. Он Китиару знал
И видел, как играет черный луч
На черноте волос. А мне пора в дорогу.
Ночь дышит влагой мне в лицо и ждет...
Прощай!

Raistlin's Farewell

Caramon, the gods have tricked the world
In absences, in gifts, and all of us
Are housed within their cruelties. The wit
That was our heritage, they lodged in me,
Enough to see all differences; the light
In Tika"s eye when she looks elsewhere,
The tremble in Laurana's voice when she
Speaks to Tanis, and the graceful sweep
Of Goldmoon's hair at Riverwind"s approach.

They look at me, and even with your mind
I could discern the difference. Here I sit,
A body frail as bird bones.

In return
The gods teach us compassion, teach us mercy,
That compensation. Sometimes they succeed,
For I have felt the hot spit of injustice
Turn through those too weak to fight their brothers
For sustenance or love, and in that feeling
The pain lulled and diminished to a glow,
I pitied as you pitied, and in that
Rose above the weakest of the litter.

You, my brother, in your thoughtless grace,
That special world in which the sword arm spins
The wild arc of ambition and the eye
Gives flawless guidance to the flawless hand,
You cannot follow me, cannot observe
The landscape of cracked mirrors in the soul,
The aching hollowness in sleight of hand.

And yet you love me, simple as the rush
And balance of our blindly mingled blood,
Or as a hot sword arching through the snow;
It is the mutual need that puzzles you,
The deep complexity lodged in the veins.
Wild in the dance of battle, when you stand,
A shield before your brother, it is then
Your nourishment arises from the heart
Of all my weaknesses.
When I am gone,
Where will you find the fullness of your blood?
Backed in the heart's loud tunnels?

I have heard
The Queen's soft lullaby, Her serenade
And call to battle mingling in the night;
This music calls me to my quiet throne
Deep in Her senseless kingdom.
Dragonlords Thought to bring the darkness into light,
Corrupt it with the mornings and the moons-
In balance is all purity destroyed,
But in voluptuous darkness lies the truth,

The final, graceful dance.
But not for you;
You cannot follow me into the night,
Into the maze of sweetness. For you stand
Cradled by the sun, in solid lands,
Expecting nothing, having lost your way
Before the road becomes unspeakable.

It is beyond explaining, and the words
Will make you stumble. Tanis is your friend,
My little orphan, and he will explain
Those things he glimpses in the shadow's path,
For he knew Kitiara and the shine
Of the dark moon upon her darkest hair,
And yet he cannot threaten, for the night
Breathes in a moist wind on my waiting face.

Песня Ледяного Странника

Это я привел их назад.
Я - Раггарт. Вслушайтесь в мою песнь.
Снега за снегами ложатся в морщины льда.
Холодное солнце кровоточит белизной,
Невыносимой для глаз.
И если я замолчу,
Белый снег забвения укроет след храбрецов,
И неспетая песнь навсегда отзвучит во льдах,
Словно пар дыхания, стынущего на морозе,
Инеем опадающего в сугробы.

Семеро их явилось из теплой страны.
Я - Раггарт. Я привел их назад:
Четверых воинов с Севера,
Златокудрую эльфийку Лорану,
Дворфа, жителя каменных гор,
И кендера, легкого, как птица, в кости.
С мечами в руках прошли они подземельем
Неприступного замка.

Зорко стерегла его грозная стража.
Накалились жала мечей,
Рассекая жилы и кости,
Проливая горячую алую кровь
На вековые льды.

Вновь и вновь свистели мечи
Над головами ледовых медведей и минотавров,
И когтистых тварей, неведомых подлунному миру.
Шли витязи сквозь безумие битвы,
И морозный пар окутывал их следы.

А в самом сердце черного замка
Их ждал Феал-хас - государь волков и драконов,
Одетый в доспехи, сотканные из белизны,
Пролитой холодным солнцем на льды,
И с ним его волки, лютые убийцы детей,
Привыкшие к человечине.
Со всех сторон блестят ножи и клыки
Зверей, жаждущих порадовать господина.

Эран первым вырвался из кольца,
Метнулся к горлу Феал-хаса
И пал растерзанным в клочья.
Это был великий охотник.
А за ним отважный Бриан
Напоролся на меч владыки волков
И ушел в страну вечного лета.
Кольцо морозных клинков сковало холодом всех,
Кроме Лораны.
Для нее уже не было ни страха, ни самой смерти:
Лишь солнце, жарко плавящееся на закате.
Ледяной Странник вспыхнул в ее руке.
И над спинами волчьих стай, над телами убитых
Просвистел ледяной клинок, возвещая смертную тьму,
И скатилась голова владыки волков,
И в ужасе смолкли его мохнатые слуги.

О чем еще вам поведать?
Мы уничтожили кладки драконьих яиц,
Чреватые зловещим потомством.
Подземельями, по колено в помете и чешуе,
Прошли мы в сокровищницу.
Там сине-белыми бликами играло Око Дракона
И билось во тьме, как неугасимое сердце.
Я нес его, когда мы уходили оттуда.
Кровь застывала в тоннелях потеками бурого льда.
Неисповедимая ноша сгибала плечи героев:
Теперь их было лишь пятеро.
Молча шагали юные рыцари,

А последним шел кендер с оттопыренными карманами.
Я - Раггарт. Вслушайтесь в мою песнь.
Это я привел их назад.

Song of the Ice Reaver

I am the one who brought them back.
I am Raggart I am telling you this.
Snow upon snow cancels the signals of ice
Over the snow the sun bleeds whiteness
In cold light forever unbearable.
And if I do not tell you this
The snow descends on the deeds of heroes
And their strength in my singing
Lies down in a core of frost rising no more
No more as the lost breath crumbles.
Seven they were from the hot lands
(I am the one who brought them back)
Four swordsmen sworn in the North
The elf-woman Laurana
The dwarf from the floes of stone
The kender small-boned as a hawk.
Riding three blades they came to the tunnel
To the throat of the only castle.

Down among Thanoi the old guardians
where their swordsmen carved hot air
Finding tendon finding bone
As the tunnels melted red.
Down upon minotaur upon ice bear
And the swords whistled again
Bright on the corner of madness
The tunnel knee-high in arms
In claws in unspeakable things
As the swordsmen descended
Bright stream freezing behind them.

Then to the chambers at the castle heart
Where Feal-thas awaited lord of dragons and wolves
Armored in white that is nothing
That covers the ice as the sun bleeds whiteness.
And he called on the wolves the baby-stealers
Who suckled on murder in the lairs of ancestors.
Around the heroes a circle of knives of craving

As the wolves stalked in their master's eye.
And Aran the first to break the circle
Hot wind at the throat of Feal-thas
Brought down and unraveled
In the reel of the hunt perfected.
Brian the next when the sword of the wolf lord
Sent him seeking the warm lands.
All stood frozen in the wheel of razors
All stood frozen except for Laurana.
Blind in a hot light flashing the crown of the mind
Where death melts in a diving sun
She takes up the Ice Reaver
And over the boil of wolves over the slaughter
Bearing a blade of ice bearing darkness
She opened the throat of the wolf lord
And the wolves fell silent as the head collapsed.

The rest is short in the telling.
Destroying the eggs the violent get of the dragons
A tunnel of scales and ordure
Followed into the terrible larder
Followed further followed to treasure.
There the orb danced blue danced white
Swelled like a heart in its endless beating
(They let me hold it I brought them back).
Out from the tunnel blood on blood under the ice
Bearing their own incredible burden
The young knights silent and tattered
They came five now only
The kender last small pockets bulging.
I am Raggart I am telling you this.
I am the one who brought them back.

Рыцарь Черной Розы

В тихих владениях сна
Вспомни о ней.
Когда мир сновидений
Облекается тихим светом
И кажется, что близко благословение, -
Вспомни о ней!
Мы все равно не дадим позабыть.
Проживаешь былое снова и снова

Ты, давно бестелесный.

Ибо ты был первой тенью в обители света,
Разросшейся, как смертоносный нарыв.

Ибо ты был акулой в тихой воде,
Исподволь разинувшей пасть.

Ибо ты был ядовитой змеей,
Алчущей в тишине живого тепла.

Ты был подобен смерти младенца в люльке,
Дому, гниющему под дождем.

Через это - и худшее - ты проходил
Бестелесным видением, мести и скорби
Уже недоступным.

Вопли женщин рвали заветную тишину,
Но ты отворял глухие двери миров
И выпускал на волю чудовищ.

В вихре пламени погибало дитя
И страны горели.
И время пылало.
И расколотый мир готов был сгинуть навек,
Лишь бы знать, что отмерен срок,
Что тебя поглотила тьма.

Но ты проходил
Бестелесным виденьем,
Мести и скорби
Уже недоступным.
Только не скрыться от слов,
Звучащих в ночи,
За которой грядет новая ночь.
И так - до скончания дней.
Ненависть - вот спокойствие мудрецов,
А у вечности нет конца.
Сквозь рои метеоров
И неподвижность зимы,
Сквозь распятую розу
И омуты, где таится акула,
Сквозь черную толщу океанских глубин,

Сквозь камень тверди земной
И кипящую магму недр -
К себе самому. В пустоту. В ничто.
Это ненависть гонит тебя.
Ничего нельзя изменить.
И у вечности нет конца.

The Knight of the Black Rose

And in the climate of dreams
when you recall her, when the world of the dream
expands, wavers in light,
when you stand at the edge of blessedness and sun,
Then we shall make you remember,
shall make you live again
through the long denial of body

For you were first in the light's hollow,
expanding like a stain, a cancer

For you were the shark in the slowed water
beginning to move

For you were the notched head of a snake,
sensing forever warmth and form

For you were inexplicable death in the crib,
the long house in betrayal

And you were more terrible than this
in a loud alley of visions,
for you passed through unharmed, unchanging

As the women screamed, unraveling silence,
halving the door of the world,
bringing forth monsters

As a child opened in parabolas of fire
There at the borders
of two lands burning
As the world split, wanting to swallow you back
willing to give up everything
to lose you in darkness.

You passed through these unharmed, unchanging,
but now you see them
strung on our words-on your own conceiving
as you pass from night-to awareness of night
to know that hatred is the calm of philosophers
that its price is forever
that it draws you through meteors
through winter's transfixion
through the blasted rose
through the sharks' water
through the black compression of oceans
through rock-through magma
to yourself-to an abscess of nothing
that you will recognize as nothing
that you will know is coming again and again
under the same rules.

Знай, Китиара: не было вовеки

...Знай, Китиара: не было вовеки
Печальнее и безнадежней дней.
Тень облаков по городу крадется,
Бросая тень страданья и сомненья
На улицы и на мою страницу.
Как долго не решался я раскрыть
Уста и сердце и сказать тебе:
В разлуке
Еще прекрасней стала ты - и смертоносней.
Как запах орхидей в ночи безлунной,
Как кровь в волнах, где кроется акула, -
Сжигает страсть четыре наших чувства,
Уберегая вкус. Так пасть акулы
Рвет собственную плоть, уже не в силах
Кровавый пир прервать. И, сознавая это,
Я все же славлю ночи исступленье
И поединок страсти, что венчает
Лишь перемирие - до новой ночи.
Мне выхода не хочется искать
Из сладостной ловушки. Я готов
Раскрыть объятья мраку и...
...Но свет,
Свет, Китиара! Солнца луч
Рассыпал блестки по каменьям улиц,

Ночным дождем умытым. Пленка масла
Из уличных светильников, угасших
При наступленье радостного утра,
Горит на лужах радугой... И пусть
Вновь буря надвигается на город,
Неся с собою тьму, - я вспоминаю
О Стурме, о Лоране и о прочих,
Но все-таки живей всего о Стурме -
Ведь он провидит солнце и в тумане,
И сквозь нагроможденья туч... Могу ль я
Их бросить?!
...Потому-то в тень,
Но не в твою тень, Китиара! - в сумрак,
Восхода солнца чающий с надеждой,
Под крылья бури, мчащейся по кругу,
Я ухожу...

Kitiara, of all the Days

Kitiara, of all the days these days
are rocked in dark and waiting, in regret.
The clouds obscure the city as I write this,
delaying thought and sunlight, as the streets
hang between day and darkness. I have waited
past all decision, past the heart in shadows
to tell you this.
In absences you grew
more beautiful, more poisonous, you were
an attar of orchids in the swimming night,
where passion, like a shark drawn down a bloodstream,
murders four senses, only taste preserving,
buckling into itself, finding the blood its own,
a small wound first, but as the shark unravels
the belly tatters in the long throats tunnel.
And knowing this, the night still seems a richness,
a gauntlet of desires ending in peace,
I would still be part of all these allurements,
and to my arms I would take in the darkness,
blessed and renamed by pleasure;
but the light,
the light, my Kitiara, when the sun
spangles the rain-gorged sidewalks, and the oil
from doused lamps rises in the sunstruck water,

splintering the light to rainbows! I arise,
and though the storm resettles on the city,
I think of Sturm, Laurana, and the others,
but Sturm the foremost, who can see the sun
straight through the fog and cloudrack. How could I
abandon these?
And so into the shadow,
and not your shadow but the eager grayness
expecting light, I ride the storm away.

Дорогая, как полночью тихо

Отвернись от ненужного света,
От свечей и болотных огней
И послушай, как призраки ночи
Из крови возникают твоей.
Дорогая, как полночью тихо.
Только ворон кружит в небесах.
Свет луны, переменчиво робкий,
Отразился в потухших глазах...

Сердце жаждет тебя непрестанно,
Тьма к тебе, о любовь, так и льнет!
И вот слышу я - кровь закипает,
Как по рекам - по венам течет!
Тот огонь, что в груди своей прячешь
Чист, как слезы, и сладок, как смерть.
А во тьме лишь луна цвета крови
И любовь – продолжают гореть...

How Quiet is the Midnight

Set aside the buried light
Of candle, torch, and rotting wood,
And listen to the turn of night
Caught in your rising blood.
How quiet is the midnight, love,
How warm the winds where the ravens fly,
Where all the changing moonlight, love,
Pales in your fading eye.

How loud your heart is calling, love,
How close the darkness at your breast,

How hectic are the rivers, love,
Drawn through your dying wrist.
And love, what heat your frail skin hides,
As pure as salt, as sweet as death,
And in the dark the red moon rides
The foxfire of your breath.

Песня Девяти Героев

Север грозил нам бедою: сбылось давнее предсказание.
У порога зимы плясали драконы.
И вот наконец из темных лесов,
С Равнин, из материнского лона Земли,
Пришли они, отмеченные Небом.
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

Один пришел из сада камней,
Из дворфийских пещер, где бродит мудрое эхо,
Где сердце и разум согласно бьются
В напряженных жилах руки.
Надежно его плечо, несокрушим дух...
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

Другого породила страна вольных ветров,
Летящих на четыре стороны света,
Край зеленых лугов, родина кендеров,
Где малые зерна тянутся к небу -
Зелень, золото и опять зелень.
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

Третья пришла с Равнин, из страны
Долгих дорог и распахнутых горизонтов.
С Жезлом в руке явилась она,
Осененная милосердием и добром,
Уязвленная всеми ранами мира.

Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы, не оборвался рассказ.

Четвертый, тоже с Равнин, пришел за тенью луны;
Древний обычай предков указывал ему путь.
Ток своей крови он посвятил луне,
С мечом пробиваясь земными дорогами
В свет.
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

Скажем и о прощании, о горькой разлуке;
Темная тень воительницы, дрожит в сердце огня -
Пространство между мирами,
Колыбельная, услышанная в детстве
И вновь зазвучавшая в час пробуждения
И зрелости размышлений.
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

У Рыцаря в сердце мечом врезаны слова чести,
Начертанные столетиями полета Зимородка над миром,
Судьбою Соламнии, разрушенной и восставшей из пепла,
Когда позвал долг.
Светло танцующий меч - отцово наследие...
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

Еще один - ясный свет, брат темноты
Бесхитростный меч поднят в могучей руке
И рубит любые узлы, даже те, что вяжет жизнь сердца.
Думы его - что озера в ветреный день:
Он и сам не видит их глубины...
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,

Чтобы не оборвался рассказ.

Вождя-полуэльфа терзает и рвет на части
Смешение эльфийской и человеческой крови -
Так река разделяет леса и даже миры.
Вышедший биться, он страшится любви.
И медлит, не в силах сделать свой выбор.
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

Восьмой дышит темным воздухом ночи,
Молчаливые звезды которой суть письмена
И числа, разящие хладом бренную плоть.
Он мудр, но его благословение бескрыло
И достается самым униженным, отданным ночи.
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

Скажем и о тех, что делят с ними дорогу:
О простой девушке, чья простота сродни высшей награде,
И о принцессе лесов, вечно юных и древних
Зеленых управителей судеб.
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

Север грозит нам бедою, как и было предсказано.
В морозную ночь чутко дремлют драконы.
Но мы знаем: из темных лесов,
С Равнин, из материнского лона Земли,
Вышли они, чтобы вновь занялся рассвет
Их было девять под тремя лунами,
В мертвых сумерках осени.
На закате мира явились они,
Чтобы не оборвался рассказ.

Song of the Nine Heroes

From the north came danger, as we knew it would:
In the vanguard of winter, a dragon's dance
Unraveled the land, until out of the forest,
Out of the plains they came, from the mothering earth,
The sky unreckoned before them.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

One from a garden of stone arising,
From dwarf-halls, from weather and wisdom,
Where the heart and mind ride unquestioned
In the untapped vein of the hand.
In his fathering arms, the spirit gathered.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

One from a haven of breezes descending,
Light in the handling air,
To the waving meadows, the kender's country,
Where the grain out of smallness arises itself
To grow green and golden and green again.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

The next from the plains, the long land's keeping,
Nurtured in distance, horizons of nothing.
Bearing a blue crystal staff she came, and a burden
Of mercy and light converged in her hand:
Bearing the wounds of the world, she came.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

The next from the plains, in the moon's shadow,
Through custom, through ritual, trailing the moon
Where her phases, her wax and her wane, controlled
The tide of his blood, and his warrior's hand

Ascended through hierarchies of space into light.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

One within absences, known by departures,
The dark swordswoman at the heart of the fire:
Her glories the space between words,
The cradlesong recollected in age,
Recalled at the edge of awakening and thought.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

One in the heart of honor, formed by the sword,
By the centuries' flight of the kingfisher over the land,
By Solamnia ruined and risen, rising again
When the heart ascends into duty.
As it dances, the sword is forever an heirloom.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

The next in a simple light a brother to darkness,
Letting the sword hand try all subleties,
Even the intricate webs of the heart. His thoughts
Are pools disrupted in changing wind-
He cannot see their bottom.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

The next the leader, half-elven, betrayed
As the twining blood pulls asunder the land,
The forests, the worlds of elves and men.
Called into bravery, but fearing for love,
And fearing that, called into both, he does nothing.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose

Into the heart of the story.

The last from darkness, breathing the night
Where the abstract stars hide a nest of words,
Where the body endures the wound of numbers,
Surrendered to knowledge, until, unable to bless,
His blessing falls on the low, the benighted.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

Joined by others they were in the telling:
A graceless girl, graced beyond the graces;
A princess of seeds and saplings, called to the forest;
An ancient weaver of accidents;
Nor can we say who the story will gather.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

From the north came danger, as we knew it would:
In encampments of winter, the dragon"s sleep
Has settled the land, but out of the forest,
Out of the plains they come, from the mothering earth
Defining the sky before them.
Nine they were, under the three moons,
Under the autumn twilight:
As the world declined, they arose
Into the heart of the story.

Жаворонок, Ворон и Сова

В восточном небе яркий свет зари,
Где только утро вечное царит,
Согреет сердце, душу озарит,
Тоску развеет, веру оживит.

И жаворонок ангелом любви
Взмывает ввысь. Его благословил
Тот ангел. Там, где свет в росе сверкает,
Он тихо колыбель ветров качает.

В восточном небе бледный свет зари
Из тьмы и мрака ловко мастерит
Приметы дня, что вновь во тьме растает,
И песня птицы медленно стихает.

На крыльях ночи вороны летят,
На западе, власть мрака нарастает,
И черные сердца, стучат, стучат…
Сердца пернатых, что зари не знают.

От лун зависима сезонов череда,
И солнце отмеряет нам года,
Копилка дней пустеет, и тогда,
Из тела дух уходит навсегда.

Но на полях лежит седой туман,
Над крышей бойни – молний свет заблудший,
И постепенно сходит день с ума,
И солнца луч дрожит на тонких сучьях.

The Lark, the Raven, and the Owl

The light in the eastern skies
Is still and always morning,
It alters the renewing air
Into belief and yearning.

And larks rise up like angels,
Like angels larks ascend
From sunlit grass as bright as gems
Into the cradling wind.

The plain light in the east
Contrives out of the dark
The machinery of the day,
The diminished song of the lark.

But ravens ride the night
And the darkness west,
The wingbeat of their hearts
Large in a buried nest.

Through night the seasons ride into the dark,

The years surrender in the changing lights,
The breath turns vacant on the dusk or dawn
Between the abstract days and nights.

For there is always corpselight in the fields
And corposants above the slaughterhouse,
And at deep noon the shadowy vallenwoods
Are bright at the topmost boughs.

Вода из Песка
Песня Крисании

Вода из песка, и песок из воды
Творят континенты, как солнце – цветы.
Не видят глаза, только дочь Паладайна
И пальцами зрит – её мысли чисты.

Из темной воды ничего не возникнет –
При первой молитве так думаем мы,
Но солнце и звезды – как на небе Боги –
Не видимы верящим лишь до поры.

Песок из воды, и вода из песка,
Цвет белый вобрал все живые цвета.
И в память – страну обретенную в вере,
Вернется он светом в соцветье листка.

Прольются из праха ручьи горьких слез
На то, что создать на земле удалось.
И освободится наш край от страданий.
Чтоб радостней нам и счастливей жилось.

Water from Dust
Crysania's Song

Water from dust, and dust rising out of water
Continents forming, abstract as color or light
To the vanished eye, to the touch of Paladine's daughter
Who knows with a touch that the robe is white,

Out of that water a country is rising, impossible
When first imagined in prayer,
And the sun and the seas and the stars invisible
As gods in a code of air.

Dust from the water, and water arising from dust,
And the robe containing all colors assumed into white,
Into memory, into countries assumed in the trust
Of ever returning color and light,

Out of that dust arises a well spring of tears
To nourish the work of our hands
In forever approaching country of yearning and years,
In due and immanent lands.

Песня Отваги Таса

Гимн Рассвету

Любая ночь кончается,
Коль дремлет свет в глазах,
Пусть темнота сгущается –
Прогонит солнце страх.

Когда глаза откроют
Секрет, что ночь хранит,
То душу утомленную
Свет яркий озарит.

Ответ Темной Королевы

Любая ночь кончается,
Но меркнет свет в глазах,
И темнота сгущается,
И опъяняет страх.

Когда глаза познают
Секрет, что ночь хранит,
То душу утомленную,
Мрак вечный поглотит.

Tas's Song of Courage

Hymn to the Dawn

Even the night must fail
For light sleeps in the eyes

And dark becomes dark on dark
Until the darkness dies.

Soon the eye resolves
Complexities of night
Into stillness, where the heart
Falls into fabled light.

Dark Queen's Reply

Even the night must fail
When light sleeps in the eyes,
When dark becomes dark on dark
And into darkness dies.
Soon the eye dissolves,
Perplexed by the teasing night,
Into a stillness of the heart,
A fable of fallen light.

Погребальная Песнь Соламнийских Рыцарей

Да обретет у Хумы на груди сей муж,
За высью неба беспристрастно хладной,
Покой. От каждодневных ратных нужд
Избавь предсмертный взор его. Отрадным
Пусть будет миг воителя суровый,
Блеск звездный зрящего – зазывный, светлячковый.
И вздох, что раз и навсегда излит,
Пусть станет частью вечного дыханья –
В дали, что выше воронов порханья,
Где только ястреб мертвых чтит.
Пусть к Хуме дух его взнесется бестелестный
Туда, за беспристрастный свод небесный.

Funeral Song of the Solamnic Knights

Return this man to Huma's breast
Beyond the wild, impartial skies;
Grant him a warrior's rest
And set the last spark of his eyes
Free from the smothering clouds of wars,
Upon the torches of the stars.

Let the last surge of his breath
Take refuge in the cradling air
Above the dreams of ravens, where
Only the hawk remembers death.
Then let his shade to Huma rise,
Beyond the wild, impartial skies.

Птичья Песня Вайретского Леса

Приветлив леса расписной дворец,
Где вечность и покой царят законно,
Здесь спелый плод на землю не падет,
Ручей, прозрачный, как стекло, едва течет,
И спит шатер листвы завороженно.

Здесь под ветвями воздух, словно мед,
И птичьих свадеб хор неугомонный,
За гранью вечности и горечи разлук,
Вне времени, вне памяти, вне мук,
Лес грезит о весне своей зеленой.

В росинках солнце юное блестит,
Над тьмою бесконечно торжествуя,
Пятнист от кроны тени след,
Прохладный запах листьев, теплый свет,
И нежный ветер над листвой колдует.

Покой немолчный, музыка чиста,
Пред нею немота истает,
У края мира леса красота
Все смыслы до заветного конца
И тайны все пред нами открывает.

И слезы высыхают на лице,
Стихает плач, как бег ручья певучий,
И странники конец пути найдут,
Страну покоя обретая тут,
Где мощно дремлет лес могучий.

Приветлив леса расписной дворец,
Где вечность и покой царят законно,
Здесь спелый плод на землю не падет,
Ручей, прозрачный, как стекло, едва течет,
И спит шатер листвы завороженно.

The Bird Song of Wayreth Forest

Easeful the forest, easeful its mansions perfected
Where we grow and decay no longer, our trees ever green,
Ripe fruit never falling, streams still and transparent
As glass, as the heart in repose this lasting day.

Beneath these branches the willing surrender of movement,
The business of birdsong, of love, left on the borders
With all of the fevers, the failures of memory.
Easeful the forest, easeful its mansions perfected.

And light upon light, light as dismissal of darkness,
Beneath these branches no shade, for shade is forgotten
In the warmth of the light and the cool smell of the leaves
Where we grow and decay; no longer, our trees ever green.

Here there is quiet, where music turns in upon silence,
Here at the world's imagined edge, where clarity
Completes the senses, at long last we behold
Ripe fruit never falling, streams still and transparent.
Where the tears are dried from our faces, or settle,
Still as a stream in accomplished countries of peace,
And the traveler opens, permitting the voyage of light
As air, as the heart in repose this lasting day.

Easeful the forest, easful the mansions perfected
Where we grow and decay no longer, our trees ever green,
Ripe fruit never falling, streams still and transparent
As air, as the heart in repose this lasting day.

Три Куплета на Ветру

Пой, если дух твой весел,
Пой, коль двоится в глазах,
Пей за простушку Дженни
И за шесть лун в небесах.
Пей за матросов смелых,
Пой, если ветер ревет,
Рубиновый порт - твоя гавань,
Поставь паруса - и вперед.

Пой, пока не обсохли
Капли вина на устах,
Пей за конец дороги,
За гладкую шкуру пса.
Полюбят тебя девчонки,
И пес тебя не предаст.
Так ставь паруса, приятель,
Натягивай туже снасть!

Three Sheets to the Wind

Sing as the spirits move you,
Sing to your doubling eye,
Plain Jane becomes Lovable Lindas
When six moons shine in the sky.
Sing to a sailor's courage,
Sing while the elbows bend,
A ruby port your harbor,
Hoist three sheets to the wind.
Sing while the heart is cordial,
Sing to the absinthe of cares,
Sing to the one for the weaving road,
And the dog, and each of his hairs.
All of the waitresses love you,
Every dog is your friend,
Whatever you say is just what you mean,
So hoist three sheets to the wind.

Песнь Дракона
Часть Вторая

...Слушайте же эту Песнь,
Каждое слово которой, подобно дождинке,
Смывает прах веков и пыль домыслов
С величавой Легенды о Битве Драконов,
Легенды о том, как в дни юности мира,
Когда три луны поднимались над Кринном,
Мир содрогнулся от посвиста драконьих крыл.
И о том, как в дни тьмы, и ужаса,
Под черной луной,
Бесстрашный свет возгорелся в Соламнии:
Явился истинный Рыцарь.
Воззвав к Богам, он выковал сияющее Копье -

И пронзил им самую душу Темных Драконов,
Изгнав их черную тень
С посветлевших берегов Кринна.
Это был Хума, Соламнийский Рыцарь,
Прозванный Носителем Света.
У подножия гор, в священной тиши храма,
Собрал он Кователей Копий
И принял в себя их мощь, круша извечное Зло,
Вгоняя его назад в драконью глотку Тьмы.
И Паладайн, великий Бог Добра, сиял за его плечом,
Наполняя силой десницу.
Так Хума изгнал Владычицу Тьмы и все Войско Ужаса
Назад в Бездну,
В бессолнечный мир,
В царство смерти,
В Ничто,
Откуда не долетают проклятья.
Так, в громе и грохоте, окончилась Эра Мечтаний
И наступила Эра Силы,
Когда в пределах Востока возвеличился Истар -
Королевство света и правды,
Чьи золотые и белые минареты
Возносились к солнечной славе,
Знаменуя уход Зла.
Сиял он,
Словно праматерь добра,
Словно метеор в небесах Справедливости.
Но Король-Жрец Истара все искал пятен на солнце.
Деревья в ночи виделись ему когтистыми демонами,
Реки под луной - густыми потоками крови.
Он хотел пройти путем Хумы
И тоже воззвать к Богам,
Чтобы изгнать из мира последнюю тень греха.
Святой была его цель.
Но Боги отвратили от мира свое лицо.
И настал час смерти и ужаса,
Когда огненная гора упала с небес,
Нацеленная в сердце Истара.
Город взорвался, словно череп в огне
Плодоносные долины вздулись горами,
Моря хлынули в разверстые могилы гор
Сухими пустынями сделались ложа морей,
Дороги Кринна стали дорогами мертвых.
Таково было начало Века Отчаяния,

Когда узлом связались дороги,
Когда ветры завыли в костях пустых городов,
А людей приютили горы, и пустоши
Древние Боги более не слышали их.
Вотще простирали мы руки к пустому серому небу,
Призывая новых Богов.
Нет нам ответа.
Равнодушно молчит Небо...

Canticle of Dragon
Part II

Hear the sage as his song descends
like heaven's rain or tears,
and washes the years, the dust of many stories
from the High Tale of the Dragonlance.
For in ages deep, past memory and word,
in the first blush of the world
when the three moons rose from the lap of the forest,
dragons, terrible and great,
made war on this world of Krynn.

Yet out of the darkness of dragons,
out of our cries for 1ight
in the blank face of the black moon soaring,
a banked light flared in Solamnia,
a knight of truth and of power,
who called down the gods themselves
and forged the mighty Dragonlance, piercing the soul
of dragonkind, driving the shade of their wings
from the brightening shores of Krynn.

Thus Huma, Knight of Solamnia, Lightbringer, First Lancer,
followed his light to the foot of the Khalkist Mountains,
to the stone feet of the gods,
to the crouched silence of their temple.
He called down the Lancemakers, he took on
their unspeakable power to crush the unspeakable evil,
to thrust the coiling darkness
back down the tunnel of the dragon's throat.

Paladine, the Great God of Good, shone at the side of Huma,
strengthening the lance of his strong right arm,

and Huma, ablaze in a thousand moons,
banished the Queen of Darkness,
banished the swarm of her shrieking hosts
back to the senseless kingdom of death, where their curses
swooped upon nothing and nothing
deep below the brightening land.

Thus ended in thunder the Age of Dreams
and began the Age of Might,
when Istar, kingdom of light and truth, arose in the east,
where minarets of white and gold
spired to the sun and to the sun's glory,
announcing the passing of evil,
and Istar, who mothered and cradled the long summers of good,
shone 1ike a meteor
in the white skies of the just.

Yet in the fullness of sunlight
the Kingpriest of Istar saw shadows;
At night he saw the trees as things with daggers, the streams
blackened and thickened under the silent moon.
He searched books for the path of Huma,
for scrolls, signs, and spells
so that he, too, might summon the gods, might find
their aid in his holy aims,
might purge the world of sin.

Then came the time of dark and death
as the gods turned from the world.
A mountain of fire crashed like a comet through Istar,
the city split like a skull in the flames,
mountains burst from once-fertile valleys,
seas poured into the graves of mountains,
the deserts sighed on abandoned floors of the seas,
the highways of Krynn erupted
and became the paths of the dead.

Thus began the Age of Despair.
The roads were tangled.
The winds and the sandstorms dwelt in the husks of cities,
The plains and mountains became our home.
As the old gods lost their power,
we called to the blank sky
into the cold, dividing gray to the ears of new gods.

The sky is calm, silent, unmoving.
We have yet to hear their answer.

Музыка Кринна

Собранная Миррашаром, эльфийским бардом Квалинести

Песнь Крисании, Предвиденье

Первая строфа относится к той Крисании, которой она является на всем протяжении Легенд: доброй, невинной и идеалистичной. Она ошибается, но никогда не теряет из виду свое предназначение и цель.
Вторая строфа посвящена Крисании, которая уже пережила предательство в Портале - хотя она ослепла, её внутреннее зрение прояснилось. Она начинает продвигаться к тому, что окажется сложной, но стоящей жизнью, начиная учиться ценить свои воспоминания, как болезненные, так и прекрасные.
Голос и флейта должны отвечать друг другу по качеству. Когда они вместе берут какую-то ноту, то они должны звучать, подобно одному голосу - не механическому, но и не полностью человеческому. Сопровождение пианино должно быть звучным и торжественным.
Сопровождение пианино и флейты не прописано до мелочей, хотя одновременно они могут подвергаться нескольким ограничениям.

Песня Золотой Луны
Аранжировка трио

Сопрано отвечает за голос Золотой Луны, тенор-баритор является рассказчиком, а виолончель обеспечивает поддержку, подобно саваннам, которые формируют фон истории.
Золотую Луну необходимо играть, как влюбленную молодую женщину, а не Дочь Вождя. Самым сложным местом является 5 Строфа, в которой она решает остаться с Речным Ветром "...синим пламенем вспыхнул жезл..." которую нужно сыграть так, если бы Золотая Луна неожиданно исчезла, после чего вновь должны быстро вступить другие инструменты.
Тенор-баритон должен время от времени быть сочувственным, безразличным или враждебным Золотой Луне в зависимости от его поведения в песне. Он становится соло в середине 5 Строфы ("...и обоих унес с собой...") и должен при этом передавать ощущение чуда и благоговения.
Ясное понимание всей этой истории придаст силу голосам певцов; они должны представлять себе качающиеся травы, племя варваров, любовь молодых мужчины и женщины.

Песня Китиары

В этом кусочке очень мало похожего, как впрочем, и в характере самой Кит, который всегда оставался очень противоречивым. Предполагается, что эта песня будет исполняться без аккомпанемента, и она должна начинаться и заканчиваться низким голосом. В середине голос певца должен повыситься, так как в эти мгновения Китиара восхваляет власть, к которой она стремится. Это ощущение власти постепенно нарастает на протяжении первой половины песни, подобно тому, как Кит стремится обрести эту власть на протяжении большей части обеих трилогий. Последняя часть отражает начало, и содержит в последних двух фразах чувство расчетливости и скрытности. Отметки, напоминающие апострофы над строчками, являются знаками пауз, и очень важны для формулирования и характера песни.
Этот кусочек представляет собой яркую противоположность поэме Таниса, приведенной в начале *Драконов Весеннего Рассвета*. Кит принимает любовь Таниса, как должное. Её сила, жадность высокомерие и гедонизм почти жестоко реагируют на его эмоциональное замешательство, силу, ум и явные способности лидера. Китиара получает энергию и силу благодаря этим различиям.
Самой важной в этом отрывке является ясность. Китиара очень хорошо представляет, чего она хочет, и где она должна быть. Эта песня отражает мировозрение Китиары с помощью коротких примечаний. Однако синхронизация при её исполнении не является такой уж важной. Эта песня должна проходить через голову и голосовые связки, подобно мыслям, которые редко следуют друг за другом в согласованном порядке.

Скорбная Песнь Кендеров

Эта песня должна быть простой, ясной и горькой. Прямые тона сработают здесь лучше, чем вибрато, особенно, если при исполнении этой песни удастся сохранить её характер.
В этой песне должно звучать замешательство и вопросы, на которые нельзя дать ответы. Виолончель должна быть особенно эмоциональной и выразительной во время соло перед последней строфой, напоминая крик боли. Горе является несвойственным кендерам, и потому они испытывают его очень эмоционально. Пауза (напоминает апостроф над строчкой) перед последней фразой является очень важной, и должна восприниматься, как тихий вздох.

Песня Лорда Сота

Напряжение этой песни напоминает напряжение Дракулы, выслеживающего жертву, которая внезапно понимает, что кто-то следует за ней по темной улице. Каждый может представить себе, как оранжевое сияние глаз Сота разгорается все ярче и ярче, как он едва сдерживает себя, пока огонь в его душе не достигает таких масштабов, что он готов поглотить каждого, кто оказывается поблизости.
Эту дикую жажду отражает неустанное движение фагота. Пианино сгущает краски с помощью септимов и миноров. Певцы должны петь шелковым, обманчивым полутоном, который обещает окружающим все, что они пожелают, одновременно с этим вызывая ощущение власти, пронизанной одиночеством и страхом.

Части для пианино и фагота прописаны не слишком условно.

Три Куплета на Ветру
Застольная Песня Кринна

Это веселая песня, при исполнении которой просто категорически требуется хлопать в ладоши, стучать ногами и раскачиваться взад-вперед. Значки между нотами означают "соскальзывание" к ноте на следующей напечатанной строке, а затем быстрое возвращение. Припев и гармоничные части (верхняя и нижняя строки) являются наиболее "пьяными" строчками. Последняя фраза счастливо падает под стол, делает достаточную паузу для того, чтобы отзвучал последний аккорд, затем внезапно продолжается, и только затем стихает. Есть только одно правило исполнения этой песни: поющим должно быть весело!

Эта песня с любовью и радостью посвящается Маргарет Уэйс, которая всегда и везде находила время для счастья.

Миррашар хочет так же поблагодарить человеческого певца и композитора, Жанет Пак за оригинальную музыкальную аранжировку. Миррашар так же хочет высказать отдельную благодарность поэту-песеннику из народа людей, Майклу Вильямсу.